MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME!

80 stron +2 Plakaty

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

可愛い

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 7,50 zł



Nr 4/99 (20)
CZERWIEC/LIPIEC 1999

HAYAO MIYAZAKI
Król Anime!

On Your Mark
Anioł nadziei

Whisper of the Heart
posłuchaj szeptu serca

2 lata!!! Kawaii czasu

Patlabor
zrobotyzowany patrol

Final Fantasy
anime numer V

Slayersi
fantasy na wesoło

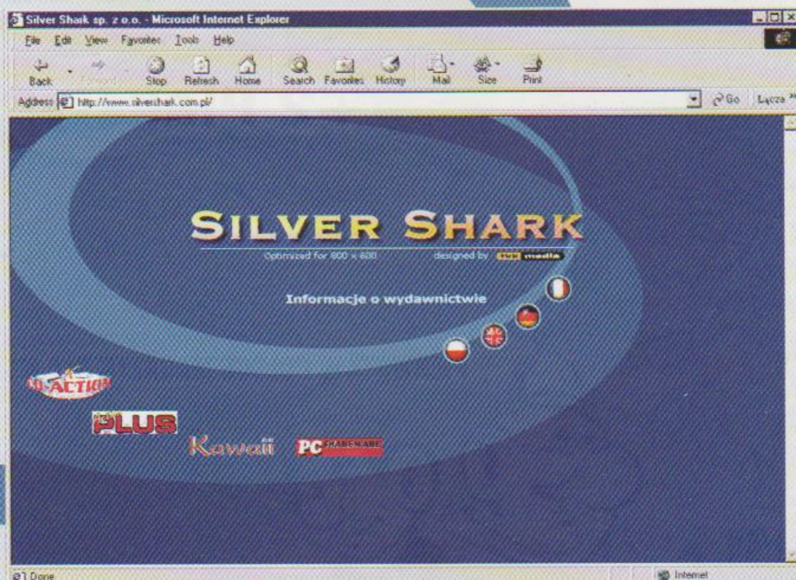
Piłka nożna
Tsubasa i reszta

Janusz Christa
Kajko i Kokosz w kinie?



Captain Tsubasa © Yoichi Takahashi

ODWIEDZ NAS



www.silvershark.com.pl

MIESIĄC PREZENTÓW



NINJA SCROLL
2xCD
Czas trwania 112 min.



AKIRA
2xCD
Czas trwania 124 min.

Przy składaniu zamówienia zaznacz, że korzystasz z oferty w Kawaii a otrzymasz płytę niespodziankę. Oferta aktualna tylko do ukazania się następnego numeru Kawaii.



WICKED CITY
1xCD
Czas trwania 85 min.



MASAMUNE SHIROW'S APPLESEED
1xCD
Czas trwania 68 min.



THE PROFESSIONAL GOLGO 13
2xCD
Czas trwania 117 min.



FIRST OF THE NORTHSTAR
2xCD
Czas trwania 112 min.

koszty przesyłki zawsze 5 i pół złotego
Zamów bezpłatny katalog gier



MANGA POWER
Najnowsza pozycja z cyklu hentai manga czyli tysiące mangowych rysunków dla dorosłych.



MANGA XXX COLLECTION
Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB rozne-gliżowanych, rysunkowych pięknisi. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie.



MANGA BALANGA
Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotic manga w formacie JPEG, GIF, PCX, a także: 2D i 3D mangi oraz najlepsze stop-klatki z gorących filmów.

WORLD OF MANGA 1+2+3+4=75.00 zł

WORLD OF MANGA I
Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. Pełny odjazd!

WORLD OF MANGA II
Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave).

WORLD OF MANGA III
Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżyca" i "Ranma", mnóstwo robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków!

WORLD OF MANGA IV
Długo wyczekiwana przez wszystkich porcja nowych mang dla każdego.



KISS XXX Collection
Kolekcja Hentai Kiss dla dojrzałego Otaku



KAWAII 1	25 ZŁ.	ADVENTURE KID	39 ZŁ.	DLA DOROSŁYCH
KAWAII 2	25 ZŁ.	BLACKBOARD JUNGLE	39 ZŁ.	DLA DOROSŁYCH
KAWAII 3	25 ZŁ.	BLACKBORAD JUNGLE 3	39 ZŁ.	DLA DOROSŁYCH
KAWAII 4	25 ZŁ.	DEMON SCHOOL	39 ZŁ.	DLA DOROSŁYCH
KAWAII 5	25 ZŁ.	DEMON SCHOOL CONCLUDE	39ZŁ.	DLA DOROSŁYCH
MANGOWE OKIENKA	28 ZŁ.	LA BLUE GIRL	39 ZŁ.	DLA DOROSŁYCH
KISS	25 ZŁ.	L'ELIKSIR D'AMOUR	39 ZŁ.	DLA DOROSŁYCH

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537006, 3460086, fax (071) 3537010
STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław
INTERNET: http://www.exe.com.pl E-mail: exe@exe.com.pl



Kawaii

Numer 20

Czerwiec/Lipiec 99

e-mail: kawaii@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl, #kawaii-pl

Redakcja

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Yukiko Miyaura
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych

Dariusz Styrna
film, historia i kultura Japonii

Stali współpracownicy

Witold Nowakowski
Tom S. Gawroński
Aneta Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Bazyli Zygan
Aleksandra Janusz

Redaktor techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny, skład komputerowy

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herla
kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Dział Reklamy

Jacek Bzdun
tel.: 0601 79 95 92

Miesięcznik NEWTYPE przesyłają nam Keros i Bia z MANGAZYNU. Dziękujemy!

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Wakacje tuż tuż!

Ach, jak wspaniale! Już niebawem wakacyjne lenistwo ogarnie nas całkowicie, mamy tylko nadzieję, że wystarczy Wam chęci, aby sięgnąć po nowy numer Kawaii! Jak nietrudno zauważyć, zaszło kilka zmian, a wszystko to za Waszą sprawą! - tak, tak. Wasze odpowiedzi na miniankietę (zamieszczoną w numerze 2/99) doprowadziły do zwiększenia liczby stron (hura!) i ceny (łeee!), ale cóż - takie było Wasze życzenia i jedyny możliwy w tej chwili sposób na zwiększenie objętości magazynu. Jeśli nowe rozwiązanie się nie sprawdzi, wrócimy do stanu poprzedniego (liczby stron i ceny) - pamiętajcie, tylko od Was zależy jak będzie wyglądało Kawaii. I czy w ogóle będzie istniało. Tak czy owak mamy teraz więcej stron i naprawdę się staraliśmy, aby zapełnić je wspaniałymi materiałami. Nareszcie rusza tak przez Was upragniona lekcja rysowania! Co prawda w tym numerze nie znajdziecie jeszcze jakichś konkretnych porad z tej dziedziny, ale zapowiedź i propozycje już są, więc jak zwykle zwracamy się z pytaniem do Was - co jeszcze chcielibyście widzieć na tych właśnie stronach? No ale przede wszystkim w tym numerze rozpoczynamy prezentacje filmów z wytwórni Ghibli, a w tym także twórczości Mistrza Anime - Hayao Miyazakiego. Jest to chyba jeden z najbardziej wyczekiwanych przez Was tematów i jesteśmy radzi, że w końcu możemy Wam go zaprezentować. Na początek przepiękna opowieść o pierwszej miłości i poszukiwaniu swojego miejsca w życiu - Whisper of the Heart. Życzymy Wam, aby każdy z Was przeżył coś tak pięknego, jak główna bohaterka tej historii. Oczywiście jest jeszcze jeden "szczegół", o którym nie sposób nie wspomnieć - rocznica. Tak moi drodzy, to już DWA LATA, dwa lata jak jesteśmy razem! Użyję tutaj słów, jakie sami często słyszymy od Was: "Dziękujemy Wam za to, że jesteście." - Bez Was by nas nie było. Do zobaczenia w następnym, wakacyjnym numerze, który ukaże się w samym środku wakacji! No... chyba, że... (patrz: poprzedni numer Kawaii, str.20 - "Posłowie").

Paweł Musiałowski

W NASTĘPNYM NUMERZE MIĘDZY INNYMI!

- HAYAO MIYAZAKI I KOLEJNE PRZEBOJE STUDIA GHIBLI!
- PIERWSZA LEKCJA RYSOWANIA!
- PERFECT BLUE!
- POLSKIE WERSJE ANIME!
- POLSKA MANGA!

ORAZ WIELE INNYCH ATRAKCJI!

Text by Jedi & Robin

Anime w tv

RTL2
- W ostatnim numerze Kawaii podaliśmy wiadomość o emisji serii Dragon Ball na kanale RTL7, niestety nastąpiła pomyłka. Emisję tej serii miał rozpocząć niemieckojęzyczny kanał RTL2, niestety premiera została przesunięta na jesień. Wszystkich zainteresowanych przepraszamy za nieporozumienie.

Polsat
- Polsat znowu emituje serię Sailor Moon, poniedziałek - piątek, 8.00.

Polsat 2
- Jedenastka marzeń, sobota, niedziela, 10.00.
- Przygody Hucka Finna, sobota, niedziela, 10.30.
- Kapitan Tsubasa, poniedziałek, środa, piątek, 17.15.
- Sally Czarownica, wtorek, czwartek, 17.15.

Polonia 1
- Generał Daimos (dubbing włoski), codziennie, 19.00/05.

Nasza TV
- Voltron (serial tv, dubbing angielski), poniedziałek - piątek, 7.30 i 15.00.

TV Polonia
- Mała Księżniczka, 11.35.

Passions
- Na kanale Passions (dostępnym m.in. w platformie CYFRA PLUS), emitowane jest wyrywkowo pięć różnych kanałów. Jednym z nich jest francuski kanał MANGAS, emitujący anime 24 godziny na dobę. Na kanale MANGAS można w tej chwili m.in. obejrzeć: Street Fighter II V, Macross, Dragon Ball (Z), Wingman, Le petit chef (anime kulinarne!) oraz kilka innych seriali animowanych, lecz nie tylko japońskich. Więcej informacji o programie znajdziecie pod adresem: http://www.eurotv.com/slman.htm. Ponadto kanał MANGAS (805) od czasu do czasu emituje w ramach promocji niezakodowane programy - taka promocja potrafi trwać nawet tydzień! - warto sprawdzać!

Arabsat
- Często można spotkać różne anime na kanałach arabskich, między innymi Kuwait Arabsat i Arabsat TV.

Super 1
- Emitowane jest anime pt. Królewna Śnieżka, cały tydzień, 15.30.

Mediaset 1
- Lady Oscar, 16.45.

TMT
- Kanał ten w bloku filmów rysunkowych pt. "W krainie bajki" emituje serial anime pt. Przygody Sharloty Holmes. Anime to emitowane jest w wersji anglojęzycznej, tzn. oprócz dubbingu dokręcono także sceny z udziałem żywych aktorów (S.Holmes i dr Watson) i "zmiksowano" z serialem, tzn. sceny z anime przeplatają się ze scenami z udziałem sławnego detektywa i jego przyjaciela, doktora Watsona. Nie będziemy komentowali takiego zabiegu (oceńcie to sami), w każdym razie rzecz jest ciekawostką i warto przynajmniej raz nań zerknąć.

Canal Plus
- Zapowiadany na tym kanale film kinowy: Street Fighter II - the Movie, zostanie wyemitowany w dwóch odcinkach, po 45 minut każdy. Pierwszy pojawi się prawdopodobnie 27.12.99, następny już w styczniu 2000.
- Ponadto nie zapominajcie, że regularnie, w co drugi środowy wieczór, na falach Canal Plus gości anime.


Dragon Ball - Mangas/Passions.



Petites Bonnes Femmes - Mangas/Passions.



Tico et ses amis - Mangas/Passions.



Gigi - Mangas/Passions.


Jedenastka marzeń - Polsat2.


Królewna Śnieżka - Super1.



Le petit chef - Mangas/Passions.



Street Fighter II Victory - Mangas/Passions.


Przygody Hucka Finna - Polsat2.



W skrócie

- Po sukcesie nowej serii Bubblegum Crisis 2040, AIC wzięło się za ADPolice. Nowa przeróbka będzie nosić tytuł "ADPolice 2039" i najwyraźniej nie odnajdziemy w niej Leona McNicola...
- 21 maja 1999 roku w kinie ICA w Londynie oraz w Cameo Cinema w Edynburgu, odbędzie się Europejska premiera mega hitu Anime ostatniego lata - "Perfect Blue" - stworzonego przez zespół od "Memories" z designem postaci Hiroakiego Inoue ("Memories", "Tenchi Muyo", "Macross II") oraz nadzorem samego Katsuhiro Otomo! Dzięki uprzejmości firmy Manga Entertainment, w następnym numerze dokładnie opiszemy Wam tę pozycję, a niecierpliwych informujemy, iż film będzie wyświetlany w wyżej wymienionych kinach przez dwa tygodnie od daty premiery, następnie odbędzie się trasa promocyjna po całej Anglii!!! Aby zachęcić tych, którzy się wahają (a mają pieniążki) dodam, iż produkcja nie ujrzy światła dziennego na video poza Japonią jeszcze przez PÓŁ ROKU!
- Panie z CLAMPu pracują nieprzerwanie od świtu do nocy nad swoją nową kinową superprodukcją. Będzie nią adaptacja ich najnowszej serii TV - "Card Captor Sakura"! W przedsięwzięciu bierze również udział Studio Madhouse (producent m.in. Devil Hunter Yohko), natomiast nieprzerwanie CLAMP wydaje swoje dwie nowe mangi - "Angelic Layer" oraz "Suki da kara suki"! Kobiety pracujące żadnej pracy się nie boją!
- 7 kwietnia 1999 swoje urodziny obchodził najbardziej popularny chiński aktor Jackie Chan!
- Jeśli szukacie mangowego stuffu (filmy, dźwięki, grafiki, programy), znajdziecie to na CD dołączonym do dwumiesięcznika PC Shareware.

Sukienka i spluwa


Arisa Takakura - główna bohaterka "Gundress".

W roku 2100, w multikulturalnym mieście zwanym niegdyś Yokohama, powstaje specjalna organizacja rządowa mająca na celu powstrzymanie przestępstw popełnianych przez roboty. Bouncersi, bo tak owa grupa się zowie, kierowani są przez ex-terrorystkę, piękną kobietę będącą cyborgiem - Arisę Takakurę. Reszta grupy uderzeniowej, będąca również w całości dziewczynami, składa się z: fanatyczki sportu i ex-glinę L.A. Marcię Asano, twardą wojowniczkę kung-fu z Osaki Sylvię Kakihanę oraz mistrzynię Tae Kwon Do, ex-żołnierza Yun Kei. Nie można też zapomnieć o nastoletniej Michelle Iga, zabezpieczającej tylne wyjścia w razie niepowodzenia akcji. Wyreżyserowany przez Katuyoshiego Yatabe film "Gundress" ze studia ORCA (twórców Landlocka) bije rekordy popularności we wszystkich kinach w Japonii. Jego największym atutem jest fakt, iż nad całym designem postaci, mecha oraz planningiem pracował nie kto inny, jak sam mistrz Masamune Shirow! W dziele tym odnajdziemy echa Ghost in the Shella oraz Dominiona, jednak panienki z Bouncers będą musiały nieźle się uwijać, aby owe dzieła pobić...

I Japończycy mają złe dni

Najnowsza superprodukcja Masamune Shirowa (to ten pan od Ghost in the Shell), "Gundress" wpadła w poważne problemy po swojej kinowej premierze. Okazało się, iż kopie pochodzą z niewłaściwej wersji filmu, zawierającej masę niedociągnięć - m.in. zanik dźwięku, brak kilkunastu fragmentów oraz niepomalowane celuloidy! Fani, którzy zapłacili za bilet, zostali wynagrodzeni darmowymi kopiami filmu na VHS, gdy wyjdzie na tym nośniku. Cóż, na taką premierę to i ja bym poszedł ^_^. Natomiast Hideaki Anno, twórca najnowszej serii Gainaxu "Kareshi Kanojo no Jijou" został zwolniony ze stanowiska reżysera serii dwa miesiące temu!!! Plotki głoszą, iż popadł w poważne konflikty z załogą pracującą nad filmem. Fani zareagowali natychmiastowo - seria spadła z pierwszego miejsca na PIĄTE w rankingu najbardziej popularnych serii TV. Podobno planuje się wysadzenie budynku Gainaxu, ale to niepotwierdzona plotka ^_^.





Na wszystkich zdjęciach widoczny jest Hideaki Anno (ten w okularkach, z bródką).

Największe wydarzenie DVD 1999 roku!



The Wings of Honneamise © Bandai Visual

Manga Entertainment, wydawca "Wings of Honneamise" na nośniku DVD, ogłosiła, iż produkcja zawierać będzie coś, czego żadne Anime na DVD nie miało - komentarz reżyserski! Wyobraźcie sobie oglądanie filmu z komentarzem samego Yamagi (reżyser filmu)! Dodając do tego fakt, iż film ten jako pierwszy poza japoński produkt zawierać będzie specjalnie przygotowaną ścieżkę dźwiękową w AC-3 wersji 5.1, to nawet babcie kupią ten krążek chociażby jako podstawkę pod kawę ^__^.

Księżniczka Mononoke odwiedza Amerykę

Jeżeli ktokolwiek będzie w USA w te wakacje, niech koniecznie leci do pierwszego lepszego kina, bowiem 9 lipca 1999 roku (a już myślałem, że 2000^_-), w 1000 kinach w 100 miastach USA, nastąpi premiera "Mononoke Hime" - każdy wie co to znaczy - że będzie premiera w 100 miastach USA w 1000 kinach! CO to znaczy? Że w 100 kinach w 1000 miastach będzie 10000 premiera 10 anime w Japonii... eee... trochę się zamotałem ^__^. W każdym bądź razie - nie przegapcie! Dodatkowo Hyperion Books (oddział Disneya zajmujący się wydawnictwami komiksowymi) planuje wydanie artbooka Mononoke Hime po angielsku w takiej samej formie, w jakiej został on rozprowadzony w Japonii! Prawdopodobnie jego premiera nastąpi podczas pokazu filmu... Na stronie Amazon.com możecie już go sobie zamówić!



© Ghibli/Disney

Ręką myszki nie zastąpisz



© H.Ishii

Studio Ghibli, znane głównie z adaptacji powieści Hayao Miyazakiego, ogłosiło swoje najnowsze dzieło, bazujące na mandze "Hohokekyo Tonari no Yamada-Kun" (Moi sąsiedzi Yamadzi) Hisaichiego Ishii. Będzie to pierwszy w historii studia film zrobiony w 100% techniką komputerową! Tak, taaak, w obecnych czasach nawet wprawna ręka nie zastąpi mocy komputerów. Disneyowska Buena Vista sponsorowała w 10% całą produkcję w zamian za prawo do wyłączności poza Japonią. Całość kosztowała 2 biliony yenów (16 milionów dolarów), i trafi 10 lipca do 247 kin w całej Japonii. A nie mogliby dać tego chociaż do jednego kina w Polsce? - hihihi... Wszelkie info o samej mandze znajdziecie na nausicaa.net!

Jesteś aresztowany! - znowu?!



Natsume i Miyuki ponownie wkraczają do akcji! W japońskich kinach zagościł pierwszy pełnometrażowy film "You're Under Arrest" (OAV opisywana w Kawaii 11/98), serii autorstwa Kosuke Fujishimy (AA!Megamisama - Oh My Goddess!). Po półtorej roku treningu w kwaterze głównej, Miyuki i Natsume powracają na posterunek policji w Bokuto. Po tajemniczej eksplozji, jaka ma miejsce po ich przybyciu, nasze milusińskie zostają zamieszane w przemyt broni na masową skalę. Fabuła filmu utrzymana jest w nieco "poważniejszym" stylu, mniej tu humoru niż w serii OAV, czy TV, jednak możecie liczyć na tyle samo, jak nie więcej, akcji w wykonaniu naszego duo! Pośród wszystkich sław tworzących produkcję OAV (Atsuko Nakajima jako chara designer) do produkcji doszedł Junji Nishimura jako reżyser.

You're Under Arrest! © Kosuke Fujishima/Kôdansha/Bandai Visual/Marubeni

UWAGA - JEST JAPONISTYCZNIE!

Ważna informacja dla tych wszystkich, którzy zamierzają w niedalekiej przyszłości wybrać się na japonistykę, lub po prostu nauczyć się języka japońskiego. Obiecaliśmy i oto są - szczegółowe informacje, które zebraliśmy specjalnie dla Was! Powodzenia!

Instytut Orientalistyczny
Nazwa studiów: orientalistyka;
Kierunek studiów: kulturoznawstwo;
Tok studiów: DM, DMU, WM;
Na rok akademicki 1999/2000 Instytut prowadzi rekrutację na studia stacjonarne na następujące specjalności: afrykanistykę, egiptologię, indologię, iranistykę, japonistykę, sinologię i turkologię.

Studia stacjonarne, pięcioletnie, magisterskie.
Egzamin pisemny - test z gramatyki języka polskiego,
- testy z dwóch wybranych języków obcych (angielski, niemiecki, francuski, hiszpański, włoski, portugalski, rosyjski i łacina).
Kandydatów na japonistykę, indologię i sinologię obowiązuje egzamin z języka angielskiego; drugi język może być dowolnie wybrany przez kandydata.
Rozmowa kwalifikacyjna.

Studia wieczorowe, pięcioletnie, magisterskie
Warunkiem uruchomienia tych studiów na danej specjalności jest wyrażenie gotowości podjęcia studiów w tym trybie co najmniej przez 12 osób, które zdały egzamin wstępny i nie zostały przyjęte na studia stacjonarne z powodu braku miejsc. Specjalności, które gotowe są uruchomić studia wieczorowe płatne to: afrykanistyka, indologia, japonistyka i sinologia.

Jednostka prowadząca studia: Instytut Orientalistyczny (na Wydziale Neofilologii);
Miejsce składania dokumentów:
na studia stacjonarne magisterskie i na studia licencjackie wieczorowe
- rejestracja centralna - ul.Krakowskie Przedmieście 26/28, Auditorium Maximum, sala C i D;
Termin składania dokumentów:
na studia stacjonarne magisterskie i wieczorowe licencjackie: centralna rejestracja - od 7 czerwca do 16 czerwca 1999 r. (z wyjątkiem niedzieli) w godz. 9,3o do 17,oo;

Studia stacjonarne, pięcioletnie, magisterskie.
Termin egzaminu pisemnego z języka polskiego - 2 lipca 1999 r.
Termin egzaminu pisemnego z języków obcych - 29 i 30 czerwca 1999 r.

UNIWERSYTETY Z JAPONISTYKĄ

Uniwersytet Warszawski
Instytut Orientalistyczny, Zakład Japonistyki
ul. Krakowskie Przedmieście 26/28, 00-071 Warszawa
Tel. (48-22) 620-03-81 w. 464, Fax. (48-22) 826-34-57

Uniwersytet Jagielloński
Instytut Filologii Orientalnej, Zakład Japonistyki
ul. Gołębia 24, 31-007 Kraków
Tel. (48-12) 421-91-60, Fax. (48-12) 422-67-93

Uniwersytet im. A. Mickiewicza
Katedra Orientalistyki i Bałtologii, Zakład Japonistyki
ul. Międzychodzka 5, 60-371 Poznań
Tel. (48-61) 86-16-836, Fax. (48-61) 85-36-536

KURSY JĘZYKA JAPOŃSKIEGO

WARSZAWA
Szkoła Główna Handlowa
Centrum Nauki Języków Obcych
ul. Rakowiecka 6, 02-554 Warszawa
Tel. (48-22) 64-660-64, Fax. (48-22) 64-660-64

Polsko-Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych
ul. Koszykowa 86, 02-008 Warszawa
Tel. (48-22) 622-55-34, 621-03-73, Fax. (48-22) 621-03-72

ŁÓDŹ
Uniwersytet Łódzki
Studium Języków Obcych, Kurs Języka Japońskiego
ul. G. Narutowicza 65, 90-131 Łódź
Tel. (48-42) 634-98-85

Politechnika Łódzka
Centrum Kształcenia Zagranicznego, Kurs Języka Japońskiego
ul. Skorupki 10/12 Łódź
Tel. (48-42) 636-53-08, 631-32-50, Fax. (48-42) 636-06-52

II Liceum Ogólnokształcące Gabriela Narutowicza
ul. Nowa 11/13, 90-031 Łódź
Tel.(48-42) 674-19-99

IX Liceum Ogólnokształcące
Ul. Paderewskiego 24, 93-025 Łódź
Tel. (48-42) 684-24-45, Fax. (48-42) 684-24-45

POZNAŃ
Akademia Ekonomiczna
Studium Praktycznej Nauki Języków Obcych
Al. Powstańców Wielkopolskich 16, 61-895 Poznań
Tel. (48-61) 854-35-51

WROCŁAW
IV Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Żeromskiego
ul. Stacha Świstackiego 12, 50-430 Wrocław
Tel. (48-71) 343-59-16

Szkoła Języków Obcych GLOB
ul. Łaciarska 28
Tel. (48-71) 44-20-47

TORUŃ
Uniwersytet im. M. Kopernika
Wydział Humanistyczny
Pracownia Języka i Kultury Japońskiej
ul. Fosa Staromiejska 3, 87-100 Toruń
Tel. (48-56) 260-21 w. 127

GDAŃSK
Uniwersytet Gdański
Studium Języków Obcych
ul. J. Bażyńskiego 1a, 80-952 Gdańsk
Tel. (48-58) 52-50-71

Specjalne podziękowania dla Witolda Nowakowskiego

Na papierze

- wyszedł już czwarty numer miesięcznika MangaMax (znanego dawniej jako MangaMania). Nowy numer zawiera darmowy CD-Rom z zapowiedziami "Fist of the North Star TV" w formacie MPEG. A co w samym piśmie słychać? Znajdziemy tam artykuły na temat Legend of Crystania, Fist of the North Star, Perfect Blue, Samurai Gun, Agent Aika (ładne dziewczyny z dużymi... err... pistoletami ^_^) oraz felieton na temat wampirów w anime! Oglądajcie ich - naprawdę warto!
- w chwili gdy to piszę powinien już być w kioskach PIĄTY numer MangaMax, w którym m.in. Street Fighter, Srocerre Hunters, Final Fantasy, wywiad z Hayao Miyazakim (wszyscy na tego biednego staruszka ^_^) oraz masa recenzji i newsów, jak zwykle.

#kawaii-pl!!!

Kawaii nareszcie zaistniało na IRCu! Na kanale #kawaii-pl można pogadać z redakcją Kawaii. Kanałem opiekują się Simon-W i Wakko, którzy postarają się uczynić wszystko, aby atmosfera na tym kanale była zawsze miła. Spotkania z redakcją w każdy piątek pomiędzy godziną 14 a 16. Tak czy owak fanów jest wielu i chyba warto tam zaglądać częściej. :) Do zobaczenia w necie!



© Mikimoto

Oficjalny kanał Kawaii by Wakko & Simon-W, pozdrowienia dla Michasi

Sailor Czarownica?

Chyba część z Was słyszała już o serii OAV "Mahou Tsukai Tai", zrobionej przez Triangle Stuff, a przetłumaczonej na język polski przez grupę MnS (i niejakiego Robina ^_^). Otóż powstaje właśnie seria



Oto trzy główne bohaterki (od lewej): Akane, Sae i Nanaka.



© 1995 Triangle Staff/Bandai Visual

telewizyjna "MTT"!!! Na jej czele stanęli Junichi Sato, reżyser serii Sailor Moon (Czarodziejka z Księżyca) oraz animator Sailor Moon S - Ikuko Ito! Nowe odcinki opowiadać będą ponownie o grupie uczniów, których marzeniem jest możliwość używania magii oraz o ich perypetiach związanych z tym zawodem (w odcinkach TV podobno ma nie być motywu przybyszów z kosmosu! - ehhh, szkoda). Więcej o tej serii napiszemy w następnym numerze!

Wywiady na wesoło

Pytanie: Zastanawiałem się nad znaczeniem słów Escaflowne oraz Mystic Moon [Maboroshi no Tsuki]. Co tak naprawdę oznaczają?
Kawamori Shoji: Znaczenie słowa ESCAFLOWNE... hmm, to nawet ciekawe... Zanim na planie pojawił się Akane Kazuki, zastępowała go inna osoba mająca być, zamiast niego, reżyserem serii. Mniej więcej w tym czasie osoba ta stwierdziła, iż akurat ta nazwa brzmi bardzo interesująco. Jednak czy wiąże się z nią jakieś konkretne znaczenie?... (śmieje się)
Pytanie: Jednak coś ona oznacza, prawda?
KS: Myślę, że tak... hmmm, to pewnie coś w stylu eskalacji, bądź bliskoznaczne do tego słowa. Pomyślałem, iż nawet nieźle brzmi.
Pytanie: A jeżeli chodzi o Mystic Moon?
KS: Nikt na Gaei [świat, w którym rozgrywa się historia] nie wie czym tak naprawdę jest Mystic Moon, pomimo tego, iż ma kształt księżyca i wygląda jak Gaea... ja również.

***

Pytanie: Co obecnie robią animatorzy w Japonii?
Shoji Kawamori: Bardzo się starają.

***

Pytanie: Czy ma pan jakieś hobby?
Kia Asamiya: Moim hobby numer jeden jest sen.

***

Pytanie: Co było dla pani inspiracją dla stworzenia serii "SailorMoon"?
Naoko Takeuchi: Wielu japońskich chłopaków lubi dziewczyny w seiraa-fuku (śmieje się).

Pytanie: Dlaczego w serii nie ma Sailor Earth?
Naoko Takeuchi: Tuxedo zajął jej miejsce (hehe).

***

Hideaki Anno: Nie spodziewałem się tak wielkiego sukcesu Evangeliona, ponieważ wszyscy bohaterowie są chorzy!

Pytanie: Czy nie razi pana ostra krytyka zakończenia "End of Evangelion"?
Hideaki Anno : Problem z zakończeniem mają wyłącznie krytycy.

Pytanie: Co pana zdziwiło po premierze "End of Evangelion"?
Hideaki Anno: Zdziwiło? Nic. Nie zdziwiło mnie natomiast to, że nikt tego nie zrozumiał.

SAILOR MOON

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation



Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

Odległa miłość, czyli powrót Tenchiego!



© 1999 AIC/Tenchi Muyo in Love2 Committee, Pioneer LDC

Miesiąc, tfu! - dwa miesiące temu (wciąż trudno jest się przyzwyczaić ^_^) podaliśmy Wam na tacy kilka konkretów odnośnie nowej superprodukcji Pioneera - "Tenchi Muyo in Love 2 - Haruka naru Omoi". Ponieważ film za kilka tygodni trafi do kin w całej Japonii (a w parę miesięcy później nastąpi premiera video w USA!), postanowiliśmy specjalnie dla Was dowiedzieć się czegoś więcej (dzięki dla Nika, Josha oraz Acid Tenchiego). - Historia rozpoczyna się typową kłótnią Ryoko i Ayeki o obowiązek czyszczenia świątyni. Całe zamieszanie przeradza się w bójkę o Tenchiego, podczas której Tenchi, chcąc wymigać się od zadanego mu pytania "którą z dziewczyn lubi najbardziej", ucieka za wzgórze, na którym to



Aż trudno uwierzyć, że ten facet to Tenchi!!!



Oto gang w pełnym składzie. Te dwie nowe postacie od lewej, to nikt inny jak Azaka i Kamadaki, obrońcy Ayeki!!!

owa świątynia się znajduje. Idąc tak nowo odkrytą ścieżką, Tenchi spostrzega cudowne drzewo, na widok którego nachodzą go wspomnienia o matce, Achice. W międzyczasie Ayeka i Ryoko zaczynają się niepokoić, Tenchiego nie ma bowiem już miesiąc czasu!!! Upływają kolejne dni, tygodnie, podczas których cały nasz gang przeszukuje miasta w poszukiwaniu naszego milusińskiego. Podczas poszukiwań Ayeka zatrudnia się w lokalnej restauracji razem z Ryoko. Po pół roku do restauracji przychodzi tajemnicza dziewczyna, do złudzenia przypominająca matkę Tenchiego - Achikę! Jej imię to Haruna. Podejrzliwe Ryoko i Ayeka odkrywają, iż wraz z Haruną w jej domku mieszka nie kto inny, jak... TENCHI!!! Chłopak całkowicie zapomniał o swoim przeszłym życiu, oczarowany do granic swoją współlokatorką Haruną, dla której owy dom zbudował. Jaka jest tego przyczyna oraz co ma z tym wspólnego tajemniczy przedmiot znaleziony na planecie Jurai? Tego jeszcze nikt niestety nie wie. Planujemy powstanie specjalnego serwisu informacyjnego na sieci poświęconego w 100% nowej produkcji Pioneera, jeżeli chcecie, aby projekt ujrzał światło dzienne, piszcie na adres robin@wwi.pl!

Plan konwentów w Polsce (dane z 1.05.99):

- **Dni Mangi '99** - 5-6 czerwiec, Warszawa, kontakt: Artur Tondera, tel. (022) 6323542, e-mail: joker123@polbox.com
- **First Impact** - Włocławek, kontakt: Robin, tel. (054) 2343978, e-mail: robin@wwi.pl
- **Cosmic Manga 2** - 31 lipiec/1 sierpień, Radom, kontakt: Przemek Strzelczyk, tel. (048) 757111 wew.93
- **Świat Mangi 5** - koniec lipca (termin niepotwierdzony), Trójmiasto, kontakt: Apsik (Marek), tel. (058) 348-81-25, e-mail: apsik@gdansk.gda.pl
- **Manga Natsu** - 26-27 sierpień, Bydgoszcz, kontakt: Michał Milde, tel. (052) 3738583.
- **"Pierwsze Zgromadzenie"**, 29-30 maja 1999 roku w Poznaniu. Miejsce: Dom Kultury "Słońce" os. Przyjaźni. Godziny: od 10 do 22 każdego dnia. Cena wstępu: 10 zł. Kontakt z organizatorami: Daniel Kosse, tel: +8 79 66 25, e-mail: GENDER@KKI.NET.PL lub ra@NOVCI2.AE.POZNAN.PL, WW.AE.POZNAN.PL/~DRUGAERA
- **Spotkanie we wrocławskiej galerii** (ul. Rzeźnicza 4) - wyświetlanie anime, połączone z dyskusją. Data: nieznana (koniec maja lub pierwsza połowa czerwca). Informacja (galeria): Mariusz Jotko (071) 3-444-634 (dni powszednie, od 13 do 19), lub redakcja Kawaii (dni powszednie od 8 do 16).
- **12-13 czerwca w Pałacu Młodzieży** przy ul. Wyszyńskiego 86 w Łodzi odbędzie się mangowa impreza, której organizatorem jest Łódzki Klubu Miłośników Mangi i Anime ŁÓD• MANGA TEAM. Początek o godzinie 11:00. Kontakt: ewe-ter@kki.net.pl

Wyniki miniankiety!

Z Waszych odpowiedzi wynika, że nasze pytania nie były do końca zrozumiałe. Dlatego dostosowaliśmy analizę wyników do sposobu, w jaki odpowiadaliście. Chodzi tu głównie o pierwsze pytanie, dotyczące wielkości dopłaty w zależności od liczby dodatkowych stron. Większość z Was wybierała tylko jedną opcję (16 lub 32 strony), albo nie podawała kwoty. Tymczasem chodziło o określenie czy i ile bylibyście w stanie dopłacić, przy zwiększeniu objętości Kawaii o 16 oraz 32 strony. Brak kwoty mógł również wynikać z tego, że rodzice kupują Wam czasopismo, a Wy nie zniżacie się do kwestii finansowych;).

A teraz krótka analiza wyników

Na pierwsze pytanie większość osób zadeklarowała powiększenie czasopisma o 32 strony, co jest zrozumiałe. Zaledwie kilka listów było negatywnie ustosunkowanych do tej kwestii. Jeśli chodzi o dopłaty, to zadeklarowaliście chęć płacenia średnio o 1,62 zł. więcej. Jeśli nie uwzględnimy tutaj listów nie zawierających kwoty, to średnia wzrasta do 3,06 zł, co dobrze odzwierciedla rozkład pomiędzy poszczególne przedziały kwotowe. Mamy też, z czego się bardzo cieszymy, trzyprocentowe grono fanów, którzy są w stanie zapłacić praktycznie dowolne pieniądze za Kawaii.

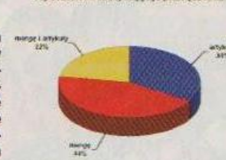
Drugie pytanie nie sprawiało Wam już większych problemów. Większość, choć nie absolutna, wolałaby poświęcić dodatkowe strony na mangę drukowaną w odcinkach. Należy tutaj wyraźnie zaznaczyć, że musi to być manga oryginalna, na co bardzo często stanowczo zwracano uwagę. Ze względu na sporą liczbę głosów wnioskujących o dodatkowe artykuły, należy dojść do tzw. salomonowego rozwiązania i przeznaczyć część dodatkowych stron na mangę, a resztę wypełnić tradycyjnymi artykułami.

Rozwiązanie konkursu miniankiety!

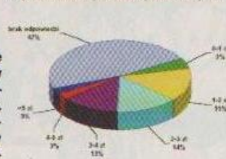
Zgodnie z obietnicą wszyscy, którzy wzięli udział w miniankiecie (i podali swój adres), wzięli również udział w losowaniu nagród. A przypominamy, że mowa tutaj o bardzo cennych nagrodach, gdyż są nimi ORYGINALNE kasety z anime oraz mangi; wszystkie pozycje zaczerpnięte zostały z redakcyjnej półki, a ich recenzje gościły swego czasu na naszych łamach. A oto lista nagrodzonych:
- Emilia Baczyńska, Osiaków
- Katarzyna Kaszuba, Żmudź
- Karol Rybak, Mińsk Mazowiecki

Wszystkim zwycięzcom serdecznie gratulujemy, nagrody (kasety i mangi z autografami) przesyłamy pocztą.

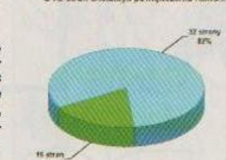
Czy dodatkowe strony mają być poświęcone na:



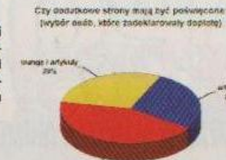
Ile jesteś w stanie dopłacić za zwiększenie liczby stron



O ile stron chciałbyś powiększenia Kawaii



Czy dodatkowe strony mają być poświęcone (wybór osób, które zadeklarowały dopłatę)



Noty wydawnicze

USA (anime)

- ADV potwierdziło zakup praw autorskich do mega przeboju SF, 26 odcinkowego "Gasaraki". Zrodzona w umyśle specjalisty od akcji Ryosuke Takahashiego (reżysera serii Votoms), zawierająca niesamowite designy Yutaki Debuchiego (Patlabor) oraz Syuko Marasego (Gundam Wing!), wsparta przez Studio Sunrise (Escaflowne, Gundam, City Hunter), Gasaraki z całą pewnością łączy w sobie napięcie thrillerów Toma Clancy'ego z przerażającą wizją przyszłości. ADV oczekuje, iż nowy tytuł będzie cieszył się niemniejszą popularnością niż ich poprzedni hit - Evangelion.
- Czy te opóźnienia się nie skończą? Pioneer przełożył premierę swojego packu Tenchi Muyo, o którym pisałem w poprzednim numerze, na 18 maja 1999. Cały box miał zostać wypuszczony 23 marca, następnie 13 kwietnia. Pierwsze 3000 opakowań miało zawierać złote plakietki, jednak poprzestano jedynie na "złotopodobnych" plakietkach. No cóż, złoto idzie w górę, nie ma co się dziwić ^_^.
- Z lepszych newsów, Pioneer rozpoczął już kampanię reklamową promującą wakacyjne tytuły - należą do nich m. in. serial Experiments LAIN.
- AnimEigo wydało już drugi box "Kimagure Orange Road TV"! Natomiast premiera "Urusei Yatsura" na DVD znów się przesunęła z powodu beta-testingu dysków macierzystych... jak na razie, AE posiada pięć pierwszych dysków.
- ADVision kończy już prace nad filmem kinowym "City Hunter"! Produkcję mamy ujrzeć już 22 lipca 1999! To będą gorąąące wakacje ^_^!
- AnimeVillage.com zakupiła prawa do "Cowboy Bebopa"! Ta najnowsza produkcja wykorzystująca dużą ilość efektów komputerowych podbiła serca fanów nie tylko w Japonii (gdzie anime to nie schodzi z okładek pism już od 3 miesięcy!), ale i w USA. W lipcu będziemy mogli rozkoszować się subtitlowaną (z napisami) wersją Cowboy Bebopa. Z nieoficjalnych źródeł wiem, iż Bandai zamierza wypuścić cztery (!) odcinki na pierwszej kasecie!
- Firma "Guardians of Order" weszła w porozumienie z Central Park Media (CPM w skrócie), na mocy którego CPM wypuści cztery karcianki oparte na systemie gry Tri-Stat opracowanym przez Guardians of Order. Są nimi Dominion Tank Police, Demon City Shinjuku, Cyber City OEDO oraz Geobreeders. Karcianka Dominiona powinna być dostępna już w lipcu, natomiast w miesiąc później firma chce wypuścić Demon City Shinjuku oraz książkę opisową do tejże gry.
- Central Park Media to jednak nie tylko karcianki, ale PRZEDE wszystkim anime. Firma zgarnęła ostatnio prawa do tak wspaniałych tytułów, jak "Shamanic Princess" - sześcioczęściowa shojo historyjka znana ze swoich niewiarygodnych scen, w których główna bohaterka wykorzystuje magię - całość narysowana przez Atsuko Ishidę z CLAMPu (Magic Knight Ray-Earth). Drugim tytułem jest "Photon" - nowa seria Masaki Kajishimy i firmy AIC - czyli zespołu znanego dzięki seriom "Tenchi Muyo", czy "El-Hazard". Trzecim filmem ma być "Virgin Fleet", anime twórców gier komputerowych pod tytułem "Sakura Wars".
- Manga Entertainment zmieniła nieco plany odnośnie swoich tytułów na DVD. Planowany na 25 maja dwukompaktowy "Macross PLUS OAV" został przełożony na koniec wakacji. Co więcej, zamiast wydania dwóch krążków na raz, firma wyda je z miesięczną przerwą (pierwszy 31 sierpnia, drugi 28 września). A już myślałem, że zapomnieli jak się robi pieniądze ^_^'. Wszystkie ich wydania DVD obejmować będą region USA, niestety...
- Manga Entertainment zamierza też wydać na DVD szurniętą serię Go Nagaiego "Devilman", premiera 26 października; natomiast premiera Miyazakowskiego Lupina III - "Castle of Cagliostro", została przełożona na 27 lipca'99 z powodu ponownego tłumaczenia. Tłumaczenie pierwotne wykonał Carl Macek, człowiek który m.in. tłumaczył Robotecha (!!!). Nic dziwnego, że tłumaczenie nie pasowało do naszej ery (nie ubliżając Mackowi ^_^).
- Viz wydał już pierwszą kasetkę video z trzema odcinkami ich mega przeboju "Pokemon"! Całość sprzedała się w rekordowej liczbie 125'000 kopii w ciągu niecałych trzech miesięcy! Rekord jeżeli chodzi o serię anime jak i mangę idzie znów w ręce Viza! Oliver Chin, dyrektor marketingowy Viza, ogłosił, iż "będziemy nadal wydawać produkty związane z Pokemon, ponieważ wiemy iż fani kupią praktycznie wszystko, co ma w sobie słowo Pokemon". Jakże miłe, marketingowe podejście...
- Right Stuff (www.rightstuf.com) wyda dubbingowaną wersję "Irresponsible Captain Taylor" (komedia) w takiej samej cenie, co wersja z napisami! "Czujemy, iż wersja dubbingowana odniesie spory sukces", tłumaczy Shawne Kleckner, dyrektor RightStuff. Pierwsza część trafi na półki sklepów pod koniec lipca, tuż za nią druga część, wszystko w cenie $19.95 za kasetkę (niezależnie od wersji).
- Jeżeli ktoś chciał nabyć filmy w Bandai's Anime Village (www.animevillage.com), a nie ma znajomego w USA bądź Kanadzie, to informujemy, iż firma UCI Anime Bookstore (www.book.uci.edu) podjęła się rozprowadzania tytułów Bandaia również poza USA! Jak na razie w ich ofercie dostepne są: "Vision of Escaflowne", "Saber Marionette J" oraz kilka filmów "Gundama". A ma być tego o wiele więcej!

USA (mangi)

- Największym sukcesem cieszy się nadal "Pokemon" z Viz Comm.! Trzecia część mangi, zatytułowana "Electric Pikachu Boogaloo", jest tak naprawdę podwójnym numerem (ma 48 stron, zamiast 24), w cenie jednego ($3.50!). Nic dziwnego, że jest to pozycja numer jeden na liście najlepiej sprzedających się tytułów.
- Najnowsza część kompilacji mangi "Maison Ikkoku", również z Viza, trafi na półki sklepowe 9 lipca. Jej cena wynosić będzie $16.95 za 248 stron. Ponadto Viz ogłosił już wydanie trzeciej kompilacji mangi "Shin Seiki Evangelion", zatytuowanej "The First Child" w cenie $16.95 za 168 stron.
- Animerica Extra - Extra! Extra! Magazyn poświęcony w 100% mangowym adaptacjom najbardziej znanych nam serii anime wychodzi niestrudzenie co miesiąc. W ostatnim numerze Steam Detectives, Fushigi Yuugi, Video Girl Ai oraz X/1999. Bogdan mówi "extra" ^_^. Cena $4.95 za 128 czarno-białych stron chyba nie jest wygórowana.

EUROPA

- Znowu Manga Entertainment! Oto ich plany wydawnicze na najbliższe miesiące: "Magic Knights Rayearth vol.1" (Maj), "X - the Movie" (przełożony na sierpień), "Fist of the North Star vol.3-5" (wakacje'99).
- Na ostatnim konwencie Minamicon w UK swoje istnienie ujawniła firma MVM, będąca na rynku anime już od 1990 roku (czasem można było zobaczyć ich reklamówki w Manga Manii) jako dystrybutor lokalnych, większych firm anime/manga. Tym razem jednak MVM uderzył z grubej rury, zakupując prawa do "Bubblegum Crisis" (nareszcie!) oraz "Riding Beam". Pierwsze dwie kasetki z BGC już się ukazały, natomiast trzecia planowana jest, razem z Riding Beam, na 7 czerwca.
- ADVision wypuścił już pierwszą część "Street Fightera II V"! Dodatkowo, jako niespodziankę dla fanów "tanich" anime, wydano wszystkie trzy część 801 TTS Airbats w wersji dubbingowanej na jednej kasecie! Całość oczywiście w cenie jednej kasety, czyli Ł12.99 (ok.70zł).

POLSKA

- 21 kwietnia Planet Manga zakończyła wgrywanie polskich napisów do swoich dwóch nowych produktów - "Armitage III - PolyMatrix" (film kinowy) oraz "Tenchi Muyo in Love" (pierwszy film kinowy Tenchiego)! Obie kasety powinny być już w sprzedaży w cenie 44,90zł sztuka! W planach na najbliższy termin są m.in. "Tenchi Muyo - Manatsu no Eve" (special gwiazkowy, uznany jako drugi film kinowy Tenchiego) z polskimi napisami oraz "SailorMoon R" (film kinowy) jako wznowienie (polski lektor).
- A teraz coś smutnego (niestety). Planet Manga zawiesza sprzedaż kaset importowanych, czego dowodem jest chociażby wiosenna wyprzedaż. Szefostwo firmy podało, iż firma "zdecydowanie wycofuje się ze sprzedaży jakichkolwiek importów...". Z wielkim trudem przeszło mi to przez klawiaturę... Jest jednak w tej wiadomości odrobina optymizmu. Robert Korzeniewski, szef firmy, potwierdził, iż Planet Manga będzie nadal istnieć, jednak skoncentruje się przede wszystkim na wydawaniu spolszczonych kaset z filmami anime!!!
- TM-Semic planuje wydać dwa tomy amerykańskiej wersji komiksu Dirty Pair, autorstwa pana Adama Warrena. Pierwszy album z tej serii ma się ukazać już w lipcu ("BioHazard" - 100 stron), kolejny 2-3 miesiące później. Prawie na równi z powyższym tytułem będzie ukazywała się wersja mangowa superhitu wszechczasów, o którym już niejednokrotnie wspominaliśmy na łamach Kawaii - Star Wars! Seria ta składa się na dzień dzisiejszy z 12 części (po cztery na każdy epizod Trylogii). Dowiedzieliśmy się, że każdy z zeszytów będzie wyglądał tak samo, jak wydanie amerykańskie, czyli ok. 84 strony i ma być wydany na dobrym papierze (oby!). Trwają również starania wydania mangi Bubblegum Crisis (wiadomość niepotwierdzona) oraz ANIME-MANG m.in. takich jak: You're Under Arrest, 3x3 Eyes, Oh My Goddess. Miejmy nadzieję, że starania TM-Semic o wydanie tych tytułów dojdą do skutku. Życzymy powodzenia!

JAPOŃSCY HEROSI FUTBOLU

CZYLI PIŁKA NOŻNA W MANDZE I ANIME

W 1964 roku na Olimpiadzie w Tokio piłkarska reprezentacja Japonii po wyczerpujących pojedynkach dotarła do ćwierćfinałów. Od tego momentu datuje się wzrost popularności futbolu w Kraju Kwitnącej Wiśni. Ukoronowaniem dobrej postawy reprezentacji był brązowy medal zdobyty na Olimpiadzie w Meksyku w 1968 roku. Sukces był tym większy, że aż do 1993 roku Japończycy nie posiadali zawodowej ligii piłki nożnej!!! Było to dzieło godne samego Adama Słodowego, który potra-



Trzynasta okładka magazynu "Shonen Jump" z tego roku, którą wywalczył Yoichi Takahashi ze swoją najnowszą mangą "Firudo-no Okami - Striker Jin".

fił zrobić z wydmuszki zegarek. Tak czy inaczej, od 1968 roku niemal każda szkoła w Nipponie pragnęła posiadać własną drużynę piłkarską, a ligi młodzieżowe mnożyły się niczym grzyby po deszczu. Futbol awansował na najwyższe miejsce wśród sportów uprawianych amatorsko w Japonii.

Entuzjazm entuzjazmem, ale dobre chęci to nie wszystko. Niemal koniecznością stało się utworzenie zawodowej ligi piłkarskiej i usystematyzowanych struktur piłkarskich, które byłyby w stanie zająć się profesjonalnym rozwojem tej dyscypliny. Japan League (nazywana skrótowo "J-League") zadebiutowała w 1993 roku, ściągając na dzień dobry piłkarskich emerytów z całego świata, którzy mieli głównie za zadanie przyciągnąć uwagę kibiców i



"Viva! Calcio", manga z "Gekkan Shonen Magazine".


© Tsuchida Production

sponsorów. Upokorzeniem okazał się jednak 1994 rok, kiedy to Japończycy przegrali eliminacje do Mistrzostw Świata w Stanach Zjednoczonych.

Kiedy nadeszła decyzja o przyznaniu Japonii i Południowej Korei praw do wspólnej organizacji Piłkarskich Mistrzostw Świata w 2002 roku, było to niczym zastrzyk adrenaliny. Gracze na co dzień występujący w J-League tym razem nie zawiedli swoich fanów i Japonia po raz pierwszy w swojej historii zdobyła upragniony awans do rozgrywek o Puchar Świata we Francji 1998 roku. W listopadzie 1997 roku w rundzie kwalifikacyjnej pokonała Iran. Pół roku później japońscy piłkarze pojawili się nad Sekwaną. Marzenia milionów Japończyków, wyrażane dotychczas w komiksach i serialach anime, stały się rzeczywistością.

KEMARI, CZYLI PIŁKA KOPANA PO JAPOŃSKU

Mimo iż piłka nożna przywędrowała do Japonii wraz z Anglikami około stu lat temu, nie oznacza to, że wcześniej była tam pustynia futbolowa. W trakcie trwania epoki Nara (710-794 rok) z Chin przywędrowała gra, znana pod popularniejszą nazwą "kemari", lub też "shukiku". Szczególną popularność osiągnęła zwłaszcza na dworach japońskich dostojników w erze Heian (794-1185 rok). W grze w kemari uczestniczyło czterech, sześciu, lub ośmiu graczy, a ich zadaniem było stać w kole i kopać irchową piłkę o średnicy dwudziestu sześciu centymetrów. Gra była jednak zbyt wolna i przeznaczona wyłącznie dla dostojników, co nie przysporzyło jej popularności. W wyniku obumierania zainteresowania tą formą rozrywki, w 1881 roku zawiązano nawet Stowarzyszenie Ochrony Kamemari, ale było już niestety za późno. Jedyną okazją, aby móc w Polsce przekonać się na własne oczy, na czym polegała opisywana gra, jest obejrzenie jednego z odcinków serii OAV "Tenchi Muyo!", w którym Sasami pogrywa sobie w kemari. Żeby nie było niedomówień, zwolennicy piłki nożnej w "Tenchi Muyo!" nie znajdą więcej powodów do zadowolenia, lepiej więc przejdźmy dalej.

PROTAGONISTA W AKCJI, CZYLI POCZĄTEK SCHEMATÓW

Dwa lata po pierwszym sukcesie Japończyków, Ikki Kajiwara stworzył pięćdziesięciodwuodcinkową serię telewizyjną "Akakichi-no Eleven", która wmurowała podwaliny pod kolejne tego typu produkcje. Głównym bohaterem jest Shin Tamai, nieprzeciętny piłkarski talent. Ze swoją drużyną piłkarską będzie wspinał się na sam szczyt - po Puchar Mistrzostw Świata. Dobre rozwiązania nar-



Okładka z ekskluzywnego wydania pierwszej edycji "Kapitana Tsubasy".

racyjne i nowatorstwo w realizacji serii nie przyniosły spodziewanego sukcesu. I nie ma się co dziwić! Autor serii, do dziś uznawany za klasyka animacji sportowych, największy swój sukces odniósł nie serią o piłce nożnej, lecz o baseballu, zatytułowaną "Kyojin-no hoshi". Takie czasy: sumo i baseball rządziły w Japonii w końcu lat sześćdziesiątych XX wieku.

Próbą reanimacji tematu zajęła się wytwórnia-gigant, Toei Animation. W 1979 roku, tuż przed kolejnymi Mistrzostwami Świata, wyemitowano film telewizyjny "Ashita-no Eleven Tachi" (85 min.). Obojętność nastoletniej publiki wystraszyła wszystkich producentów filmów aż na cztery lata, do czasu przylotu "Kapitana Jastrzębia" (tylko nie pytajcie nas, skąd wziął się ten idiotyczny polski

tytuł; jeżeli już koniecznie ktoś chciał spolszczyć tytuł, mógł serię nazwać "Kapitan Skrzydło").

YOICHI TAKAHASHI, OJCIEC "TSUBASY"

Autorem mangi "Captain Tsubasa" jest Yoichi Takahashi. Urodzony 28 lipca 1960 roku w Tokio, od początku swojej kariery profesjonalnego rysownika specjalizował się w sportowych mangach. Najważniejszym momentem w jego karierze było rozpoczęcie współpracy z tygodnikiem "Shonen Jump", na łamach którego w 1981 roku opublikował pierwszy odcinek komiksu "Captain Tsubasa". Stał się on najważniejszym tytułem promującym piłkę nożną w historii mangi, którego powodzenie wpłynęło na trwałe na zainteresowanie Japończyków futbolem. Rolę tę docenili również organizatorzy wystawy "The Manga Age", zorganizowanej w 1998 roku przez Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Tokio i Hiroszimie, gdzie część poświęcona "Captain Tsubasa" zajmowała zaszczytne miejsce.

Tak czy inaczej cykl o przygodach kapitana drużyny piłkarskiej przyniósł Takahashiemu zasłużoną sławę i pieniądze. Od 1982 roku manga zaczęła się ukazywać również w formie książkowej, osiągając zawrotną liczbę trzydziestu siedmiu tomów. Seria ukazywała się w "Shonen Jump" nieprzerwanie przez pełne osiem lat, a jej ukoronowaniem był animowany serial, który w 1983 roku zawitał na ekrany japońskich telewizorów.

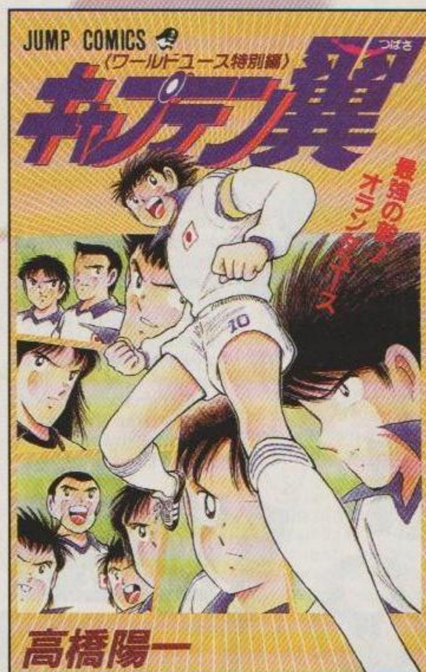
Oczywiście nie był to jedyny tytuł wypromowany przez Takahashiego. Interesowały go różne sporty, o których nieustannie rysował kolejne mangi, m.in.: lekkoatletyka ("100 M Jump", wyd. Shueisha), baseball, boks ("Chibi", wyd. Shueisha), czy narciarstwo ("Hakuheki Down Hero!", wyd. Shueisha). Jednak nie przyniosły mu one takiego sukcesu, jak Tsubasa.

KAPITAN TSUBASA, CZYLI WITAMY NA POKŁADZIE

Oczywiście nietaktem byłoby tu nie wspomnieć o animowanej serii telewizyjnej, której premiera miała miejsce w październiku 1983 roku na kanale TV Tokyo, a jej emisja zakończyła się w marcu 1986 roku. Przez ten czas powstało aż sto dwadzieścia osiem odcinków, których reżyserię powierzono Hiroyoshiemu Mitsunobu. Oczywiście, jak to w takich wypadkach bywa, realizatorom zarzucano rażące błędy, kiepską oprawę graficzną i nieciekawy chara design, którego autorem był Yoshihiro Okaseko.



Głównym bohaterem serii był Tsubasa Ozora, który uganiał się za piłką mając zaledwie jeden roczek (tak, tak! - ten epizod znajdziemy na pierwszych stronach mangi). W wieku lat jedenastu odznaczał się nieprzeciętnymi zdolnościami motorycznymi, strzeleckim instynktem, że o mądrości i wewnętrznej rozwadze nie wspomnimy. Wszystko w zgodzie z mottem magazynu "Shonen Jump": przyjaźń, wytrwałość i zwycięstwo. Dla bibliofilów, fanów tabelek i Tsubasy (i naszego świętego spokoju) poniżej podajemy fiszkę głównego bohatera.



Okładka specjalnego odcinka Tsubasy: "Captain Tsubasa - Saikyo-no teki! Hollander Youth". Na jego bazie powstał również film kinowy.

Imię / nazwisko: Tsubasa OZORA
Data urodzenia: 28 lipca 1970
Waga: 63 kg (w wieku 18 lat)
Wzrost: 175 cm (jw.)
Narodowość: Japończyk

Historia Tsubasy rozpoczyna się w momencie jego przeprowadzki do nowego miasta. Jedenastoletni chłopiec zostaje zapisany do nowej szkoły, gdzie organizowane są treningi pod okiem Roberto Hango. Ten zgorzkniały, lubiący zaglądać do kieliszka Brazylijczyk (a właściwie to cały czas wpatrzony w kieliszek), pod wpływem możliwości Tsubasy ponownie odnajduje dawno utracony entuzjazm w grze w piłkę nożną. Roberto proponuje mu więc wyjazd do rodzinnego kraju, jeśli tylko chłopak będzie dostatecznie przygotowany. Tak zaczyna się niesamowita saga, w której Tsubasa pokonuje kolejnych przeciwników i własne słabości. Jak na tego typu produkcje przystało, najzacieklejsi wrogowie w końcu poznają się na jego klasie i zostaną przyjaciółmi na śmierć i życie, tak jak na przykład bramkarz Genzo Wakabayashi.

Tsubasa rozpoczyna więc treningi w drużynie New Team. Podczas pierwszych mistrzostw juniorów spotyka wielu znanych i dobrych piłkarzy, między innymi swojego rówieśnika, kapitana Genzo Wakabayashi. Pierwsze starcie (drugi tom mangi) zakończyło się sukcesem Tsubasy Ozory, co nie pozostało bez wpływu na psychikę bramkarza. Trzy lata później dochodzi do rewanżu (w tym czasie Genzo broni już barw klubu Toho). Mecz ciągnął się w nieskończoność (standard w "Kapitanie Tsubasa"), ale kończy się szczęśliwie dla obu stron. Remis satysfakcjonuje drużyny, a ich kapitanowie zostają bardzo bliskimi przyjaciółmi.

Seria miała jakiś szczególny rodzaj magnetyzmu. Kiedy na początku lat dziewięćdziesiątych po raz pierwszy zawitała do Polski za pośrednictwem stacji Polonia 1, z jednej strony irytowała fantastycznością dziejących się na boisku wydarzeń (bieg przez dziesięć minut pomiędzy przeciwległymi bramkami, dwudziestometrowe skoki, "laserowe" strzały, etc.), a z drugiej nie pozwalała przegapić choćby jednego odcinka. Końcówka serii to już prawdziwy majstersztyk: finałowy mecz trwa dwadzieścia sześć odcinków, czyli pół roku emisji serialu!!!



"Captain Tsubasa - World Youth hen", czyli Tsubasa w Brazylii.

Z czasem "Kapitan Tsubasa" (uparcie będziemy trzymać się tego tytułu) rozrósł się do ogromnych rozmiarów. Poza dwoma seriami telewizyjnymi, powstało: pięć filmów kinowych (patrz: tabela), siedem odcinków specjalnych, oraz trzynaście części OAV, które weszły do sprzedaży na kasetach wideo w 1989 roku.

TSUBASA - KILKA LAT PÓŹNIEJ

Yoichi Takahashi, autor mangi "Kapitan Tsubasa", już nigdy nie odniósł tak spektakularnego sukcesu. Po kilku latach, kiedy zajął się innymi dziedzinami sportu w swoich kolejnych mangach, w 1994 roku powraca do Tsubasy, przedstawiając jego dalsze losy na łamach magazynu "Shonen Jump".

W serii "Captain Tsubasa - World Youth hen", Ozora jest już dojrzałym sportowcem. Jego marzenie ziściło się, gdyż jest reprezentantem San Paulo, jednego z najsłynniejszych brazylijskich klubów. Spotkamy tu starych znajomych (trener Roberto, Genzo Wakabayashi), jak i nowych (niezwykle utalentowany Shingo Aoi). Fabuła jest niemal kopią schematów "starego" Tsubasy: indywidualne pojedynki z różnymi graczami (w tym z "klonem" Tsubasy, zawodnikiem reprezentującym klub Flamengo, Carlosem Santaną!!!), a na końcu finałowy mecz: Brazylia - Japonia. Oczywiście w ostatniej minucie spotkania Nippon zdobywa decydującą bramkę i tym samym inkasuje ponowne zwycięstwo nad wielokrotnymi zdobywcami Pucharu Świata.

Na tym jednak nie koniec. W 1996 roku Takahashi Yoichi narysował jeszcze studwunastostronicowy komiks o przydługim tytule: "Captain Tsubasa (World Youth tokubetsu hen): Saikyo-no teki! Hollander Youth"), który ukazał się jako wydanie specjalne. Fabuła opowiada losy jednego tylko meczu, w którym team Japonii potyka się z Holandią. Po pierwszej połowie Japończycy - pozbawieni swojego kapitana - sromotnie przegrywają. Tsubasa przybywa z odsieczą. Wprost z lotniska jedzie na mecz i mimo zmęczenia podróżą (lot z Brazylii) wchodzi na boisko. Jak łatwo się domyślić, straty zostaną odrobione, a decydujące, efektowne bramki zdobędzie Tsubasa Ozora. Ostatnie dwa

rozdziały mangi podsumowują całość sagi: przyjaźnie zostaną przypieczętowane, a o dalszych szczęśliwych losach Tsubasy dowiadujemy się z albumu rodzinnych fotografii: Tsubasa żeni się ze swoją wieloletnią ukochaną i rodzi im się syn, wyglądający niczym sklonowany tata. Obszerne fragmenty tej mangi zostały w 1994 roku zaadaptowane na czterdziestoośmiominutowy film o tym samym tytule.

W 1994 roku fani przeżyli powtórnie pożegnanie z Tsubasą. Na ekrany telewizorów wchodzi "Captain Tsubasa J", zrealizowany przez nowego producenta,



Ganbare Kickers © N.Nagai/Shogakukan/NTV/Studio Pierrot

przez Studio Comet. Seria nowych odcinków telewizyjnych spotkała się raczej z chłodnym przyjęciem. Stanowiła coś na wzór nowej edycji starych odcinków. Zamiast skoncentrować się na drugiej części komiksowej sagi, autorzy skupili się na poprawieniu grafiki, character designu i wprowadzili nowego bohatera, Aoi Shingo, który - podobnie jak Tsubasa - marzy o udziale w Mistrzostwach Świata Juniorów.

Gwoli ścisłości należy jeszcze dodać, że do "uniwersum kapitana Tsubasy" wchodzi jeszcze jednotomowa manga, "Boku wa Taro Misaki", czyli "Jestem Taro Misaki". Tytułowy bohater od szkoły podstawowej grał w ataku razem z Tsubasą. Po wygraniu młodzieżowych mistrzostw przeniósł się razem z ojcem do Francji. Tam grywał w miejscowych klubach, ucząc się techniki i taktyki typowej dla Europejczyków. Tsubasa i Misaki Taro spotkali się na boisku jeszcze parokrotnie, a historia "Boku wa Taro Misaki" jest właśnie jednym z takich epizodów. Ukazywała się ona na łamach "Shonen Jumpa" i w końcu doczekała się wydania książkowego opublikowanego nakładem Shueishy.



"Shoot! Atsuki charenji" na łamach "Shonen Magazine".
Shoot! © Tsukasa Oshima/Kodansha

SCHEDA PO KRÓLU, CZYLI "PIŁKARZE"

Rok 1986 zakończył się ostatnim odcinkiem serii "Kapitan Tsubasa". W Japonii piłka nożna po gwałtownym wzroście zainteresowania znajdowała się na równi pochyłej. Seria "Ganbare! Kickers" zrealizowana przez Studio Pierrot po kilku miesiącach emisji i dwudziestu sześciu odcinkach zostaje zawieszona.

Seria telewizyjna "Ganbare! Kickers" ukazała się również w Polsce w 1992 roku na drugim programie TVP. Serial "Piłkarze" (polski tytuł) był pokłosiem niezwykle popularnej mangi autorstwa Noriaki Nagai, ukazującej się w latach 1985-1989 na łamach tygodnika "Shonen Sunday". Na dwadzieścia tomów komiksu złożyły się przygody Kakeru, który postanawia uratować szkolną drużynę Kickers przed rozwiązaniem. Dzięki jego cierpliwości Kickersi z grupy patałachów wywracających się na piłce, zmieniają się w team zdolny zagrozić najlepszym w lokalnych mistrzostwach. Jedyną drużyną leżącą poza zasięgiem ich możliwości, będzie klub "Number One", jednak honor i wola walki pozwolą im wyjść z finałowego pojedynku z twarzą. Serię wyreżyserował Akira Shigino, a jako uzupełnienie na rynek wyszła jeszcze kaseta OAV z wideoklipami, będącymi kompilacją muzyki i najważniejszych fragmentów "Ganbare! Kickers".

Polska wersja "Piłkarzy" różniła się w kilku miejscach od oryginału, ale wynikało to głównie z faktu, że serial przywędrował do nas poprzez Francję. Zmianie uległo część nazw oryginalnych, np. główny bohater nazywał się Rudy [czyt. Rudi], a nie Kakeru. Ponieważ od emisji "Piłkarzy" upłynęło już z siedem lat, część młodszych fanów futbolu myli tę serię z "Kapitanem Tsubasą". A niesłusznie.

Po spadku zainteresowania futbolem, również producenci filmów animowanych przycichli na trzy lata. Dopiero od 1991 roku pojawiają się: "Moero! Topsticker" (koprodukcja japońsko-francuska Nippon Animation i AB Productions), oraz "Ashita e free kick" (prod. Ashii Production, 50 odc., 1992 rok).

Rok 1993 był dla japońskich kibiców bardzo wyjątkowy. Jak już wspomnieliśmy we wstępie, w tym roku działalność zainaugurowała J-League, zawodowa liga piłkarska. Wpływ tego wydarzenia na branżę rozrywkową był nie do przecenienia. Wydawcy zaczęli się prześcigać w coraz to nowszych tytułach, żerując na chwilowej modzie na futbol. Były to: seria OAV "Offside" (prod. Holly Production, 1993) autorstwa Hisashi Abe ("Tenchi Muyo!"), "Dragon League" (seria TV, 39 odcinków, 1993, prod. NAS/Studio Gallop) oraz "Aoki densetsu! Shoot". My zatrzymamy się przy tym ostatnim tytule.



Kazu & Yasu © Triangla Staff/Kazu & Yasu Project

SHOOT

Seria "Shoot! Atsuki charenji" wystartowała na łamach tygodnika "Shonen Magazine". Autorem, a właściwie to autorką tej mangi jest Yoshiko Oshima, ukrywająca się pod artystycznym pseudonimem Tsukasa Oshima, sugerującym płeć męską autora. "Shoot!" był jej debiutanckim komiksem, który został uhonorowany nagrodą Kodansha Manga Award w kategorii "shonen", czyli historii dla młodzieńców. I nic dziwnego. Yoshiko Oshima rysuje w bardzo "męskim" stylu: wyraziście, dynamicznie, bez romantycznych ozdobników typowych chociażby dla magazynu "Nakayoshi" ("Sailor Moon", "Rayearth" CLAMPa, etc.). Do efektownej szaty graficznej autorka dołożyła dobrze prowadzoną narrację i doskonale zaplanowane plansze.

Fabuła "Shoot!" nie odbiega od typowego dla piłkarskich mang schematu. Tym razem główny bohater komiksu nazywa się Toshihiko Tanaka. Oczywiście wstępuje do klubu (w tym wypadku jest to Kakegawa), gdzie rozpoczyna się jego wielka przygoda z piłką. Podczas trzydziestu trzech tomów "Shoot!" czytelnicy "Shonen Magazine" uczestniczyli w treningach drużyny, wyjazdach, zgrupowaniach, dzielili z bohaterem chwile radości, rozpaczy i załamania. W międzyczasie doszło również do prawdziwej tragedii, gdyż autorka uśmierciła jednego z głównych bohaterów serii, Yoshiharu Kubo. Kapitan drużyny zmarł na skutek zawału serca podczas meczu, kiedy szarżował na bramkę przeciwnika. Jest to niewątpliwie jedna z najbardziej udanych japońskich serii sportowych, której kolejne odcinki do dziś ukazują się w tygodniku.

Na bazie mangi w 1993 roku powstał dwudziestopięciominutowy film "Aoki densetsu Shoot!", zrealizowany przez Toei Animation. Jednym z jego twórców był Shingo Araki, znany z pracy nad takimi seriami, jak "Saint Seiya", czy "Lady Oscar".

JEDENASTKA MARZEŃ, CZY JEDNOSTKA MARZEŃ?

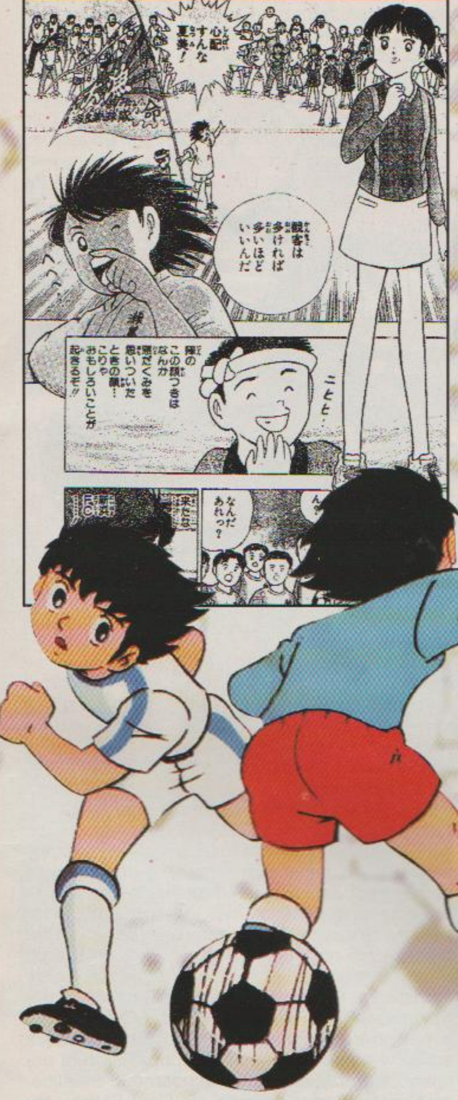
No, może jeszcze nie od razu, bo światło dzienne wcześniej ujrzała seria włosko-japońska "Soccer Fever", zrealizowana w 1994 roku przez Tokyo Movie Shinsha. Kilka miesięcy później na ekranach pojawiła się seria "Goal Field Hunter", która od 23 stycznia 1999 roku gości również w polskich domach na kanale PolSat 2 w każdą sobotę i niedzielę. Zrealizowana przez Image K i telewizję NHK trzydziestodziewięcioodcinkowa seria nie cieszyła się specjalnym powodzeniem. Wraz z pojawieniem się nowej serii "Captain Tsubasa J" została całkowicie usunięta w cień.

Również w Polsce nad tą serią ciąży dziwne fatum. Najpierw media przechrzciły ją w zapowiedziach na "Jednostkę marzeń" - tytuł, który brzmi jak - nie przymierzając - hasło propagandowe bojówki faszystowskiej. Tymczasem prawdziwy "polski" tytuł tej produkcji to "Jedenastka marzeń". Później gdzieś koło siedemnastego odcinka "Goal

CAPTAIN TSUBASA (filmografia):

Captain Tsubasa, seria TV, 128 odcinków x 26 min., 1983-1986, Tsuchida Production
Captain Tsubasa: Europa Daikessen, film kinowy, 41 min., 1985, Tsuchida Production
Captain Tsubasa: Ayaushi! Zen Nihon Jr, film kinowy, 60 min., 1985, Tsuchida Production
Captain Tsubasa: Asu ni mukatte hashire, film kinowy, 35 min., 1986, Tsuchida Production
Captain Tsubasa: Sekai Daikessen!! Jr World Cup, film kinowy, 45 min., 1986, Tsuchida Production
Captain Tsubasa: Tsubasa Tsubasa yo habatake! Sekai eno chosen, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Shuketsu! Sekai-no rival tachi, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Taiketsu! Hernandes o taose, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Byakunetsu! Tensai Dias vs Zen-Nihon, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Haiboku zero kara-no saishuppatsu, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Fukkatsu Golden Combi, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Hasshin! J-Boy soccer, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Captain Tsubasa: Saikyo-no teki! Hollander Youth, film kinowy, 48 min., 1994, JC Staff
Captain Tsubasa J, seria TV, 47 odcinków x 26 min., 1994, Studio Comete

"Firudo-no Okami" - na razie na łamach "Shonen Jumpa".
Firudo-no Okami © Yoichi Takahashi



Field Hunter" zniknął z gazetowych programów TV, a w jego miejsce pojawił się "Spiderman" (podczas gdy Polsat nadal emituje "Jedenastkę"). Po trzecie, w niebycie przepadła gdzieś oryginalna japońska czołówka i napisy. Ale przejdźmy do fabuły.

Serial rozpoczyna się w 1994 roku w Brazylii. Na treningu jednej z drużyn młodzieżowych pojawia się słynny Zihno. Przyjechał przyjrzeć się Takuyi Miyamoto, chłopcu, który został wysłany do Brazylii przez Japońską Ligę Młodzieżową. Zamiast tego chłopca Zihnowi wpada w oko Hikaru Tatsumura, urodzony w Brazylii syn Japończyka i Brazylijki. Jest zwinny, ma doskonałą, jak na szesnastolatka, technikę i refleks.

Po treningu dochodzi do spięcia pomiędzy Japończykami, a kapitanem Brazylijczyków, Carlosem. W rezultacie Hikaru zostaje usunięty z drużyny i dostaje "wilczy bilet". Nie mogąc kontynuować gry w miejscowych klubach, w odruchu desperacji chłopak wyrusza do Japonii, gdzie po różnych perypetiach dostaje się do pierwszego składu drużyny S-Pulse.

Design serii "Jedenastka marzeń" jest bardzo uniwersalny. Stanowi połączenie amerykańskich filmów animowanych i stylu typowego dla Hiroyuki Kitazume (vide "Moldiver"). Szkoda tylko, że w porównaniu z pierwszymi odcinkami kolejne cechowały się coraz to gorszym wykonaniem oraz mniejszymi dawkami humoru. Jednak można śmiało stwierdzić, że jest to w chwili obecnej najładniejsza seria anime dostępna w niekodowanych stacjach polskiej telewizji.

OD ZMIERZCHU DO ŚWITU

Po "Jedenastce marzeń" następuje jednoroczny okres panowania nowej serii "Captain Tsubasa J". Japonia przegrywa jednak eliminacje do piłkarskich Mistrzostw Świata w USA, dlatego też Tsubasa gości na ekranach tylko jeden rok, a wszelkie produkcje animowane związane z piłką nożną powoli zaczynają być wycofywane z obiegu.

Rok 1995 to czas emisji dwóch filmów: "Kazu & Yasu" (89 min., prod. Triangle Staff) biograficzna opowieść o najsłynniejszym obecnie piłkarzu Japonii (obok Hidetoshiego Nakaty), Kazuyoshi Miurze i "Tobe! Pegasus" zrealizowany przez Kitty Film. Ostatnią serią, która zagościła w japońskiej telewizji jest "Mizuro Jidai" (47 odc., prod. NAS/Studio Comete) z 1996 roku. Od tego czasu nie pojawiła się praktycznie żadna nowa seria! Więcej: nie odnotowano żadnej reemisji, a okazją ku temu nie okazał się nawet Mundial we Francji w 1998 roku!

Na decyzję o przyznaniu praw do organizacji kolejnych Mistrzostw Świata w Japonii i Korei południowej zareagowali natomiast wydawcy komiksów. W tej chwili jest ich prawdziwy zalew w niemal każdym magazynie.

Przede wszystkim reaktywował się Yoichi Takahashi, autor "Kapitana Tsubasy". W trzynastym numerze tygodnika "Shonen Jump" z 8 marca tego roku mogliśmy zapoznać się z nową historią piłkarską "Firudo-no Okami - Striker Jin: Jukiu-den" (patrz: ilustracja). Głównym bohaterem jest Jin Hamukai, zadziorny i pyskaty młodzian, bohater niemal do złudzenia przypominający Tsubasę Ozorę. Jest silnym, obdarzonym niezwykłym refleksem i talentem do gry w piłkę nożną młodzieńcem. Na jego życiorysie jest jednak poważna skaza: Jin stracił brata, z którym grywał w piłkę na plaży. W wyniku załamania nerwowego próbuje popełnić samobójstwo, lecz od w tragicznej w skutkach decyzji odciąga go duch zmarłego brata wręczający mu futbolówkę. Od tego momentu piłka nożna staje się nadrzędnym celem Jina.

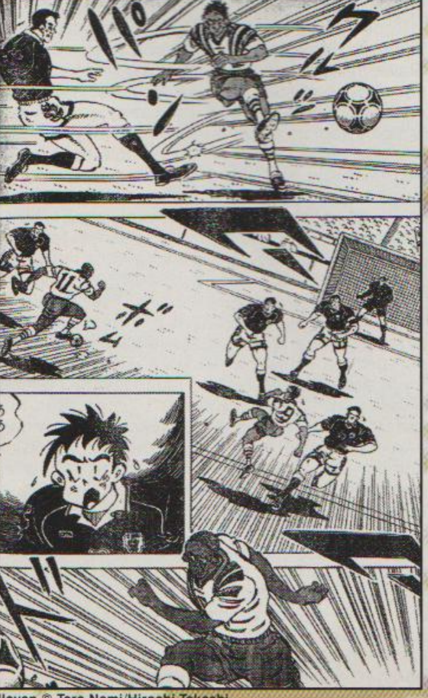
W miesięczniku "Shonen Jump" króluje manga "Irebun" (czyli "Eleven") ze scenariuszem Taro Nami i rysunkami Hiroshi Takahashiego, autora znanego przede wszystkim z komiksu "Close" (26 tomów). "Eleven" to historia jedenastki reprezentantów Japonii na Mistrzostwach Świata (w marcowym numerze ścierali się z narodowym teamem Etiopii).

Nie jest to jedyna opowieść o futbolu w "Gekkan Shonen Jump". Swojej kontynuacji doczekała się manga "Kattobi-Itto", występująca teraz pod nowym tytułem "Bittobi-Itto". Autorem piłkarskiej historii rozgrywającej się w środowisku uczniów gimnazjum jest Motoki Monma.

Wydaje się, że Japonia stoi obecnie przed prawdziwą eksplozją popularności futbolu. Z braku miejsca zabrakło tu omówienia takich historii, jak: "Viva! Calcio" (w "Gekkan Shonen Magazine") o rozgrywkach ligii włoskiej, "Top Speed" (Toshiki Takiego w "Shonen Champion"), czy "Daisuke Goal" Tamio Baby (w "Shonen Champion"), a przecież to przykłady pierwsze z brzegu. Tylko czekać na kolejne produkcje anime. Kto wie, może szybko zawędrują do Polski, tak samo jak "Kapitan Tsubasa" i "Jedenastka marzeń"? Póki co zwiastunem nadziei na dobrą postawę reprezentacji Kraju Kwitnącej Wiśni jest zdobycie przez młodzieżówkę Japonii srebrnego medalu na Mistrzostwach Świata do lat dwudziestu w dniu 24 kwietnia 1999 roku, które to wydarzenie dla Eurosportu komentował Zbigniew Boniek.

Bandmanka & Mr.Gato

Ilustracje z prywatnych zbiorów Mr.Gato



Ileven © Taro Nami/Hiroshi Takashi

KUPON KONKURSOWY

Wygraj oryginalną mangę "Captain Tsubasa"!!!

Pytania dla fanów futbolu:
1) Jakim wynikiem zakończył się finał mistrzostw świata do lat dwudziestu, Hiszpania - Japonia, rozegrany 24 kwietnia 1999 roku?
2) Który z byłych zawodników GKS Katowice, obecnie reprezentant Polski, gra na co dzień w zawodowej lidze japońskiej J-League?

Dwudziesta trzecia osoba, która przyśle kartkę z prawidłowymi odpowiedziami, otrzyma oryginalny pierwszy tom "Kapitana Tsubasy" z dedykacją Bandmanki i Mr.Gato.

Odpowiedzi prosimy przesyłać WYŁĄCZNIE na kartkach pocztowych z naklejonym wyciętym KUPONEM KONKURSOWYM, na adres:

Wydawnictwo Silver Shark
Redakcja "Kawaii"
ul. Tęczowa 25
53-602 Wrocław

KONIECZNIE z dopiskiem: KAPITAN TSUBASA

Captain Tsubasa

tytuł polski: Kapitan Hawk (Kapitan Jastrząb)
autor: Yoichi Takahashi (manga)
reżyseria: Hiroyoshi Mitsunobu
scenariusz: Yasushi Hirano, Hideki Sonoda, Yoshiyuki Suga
produkcja: Tsuchida Production
typ: Seria TV
rodzaj: Sport
liczba odcinków: 128
rok produkcji: 1983-1986
polska emisja: Polonia 1, PolSat 2

Ganbare! Kickers

tytuł polski: Piłkarze
autor: Noriaki Nagai (manga)
reżyseria: Akira Shigino
produkcja: Studio Pierrot
typ: Seria TV
rodzaj: Sport
liczba odcinków: 26
rok produkcji: 1986
polska emisja: TVP2 (w 1992 roku)

Goal Field Hunter

tytuł polski: Jedenastka marzeń (Jednostka marzeń)
produkcja: Image K / NHK
typ: Seria TV
rodzaj: Sport
liczba odcinków: 39
rok produkcji: 1994
polska emisja: PolSat 2 (w 1999 roku)

"Zjawiam się tam, gdzie grasują potwory, i pokonuję je. Zjawiam się tam, gdzie błyszczą skarby, i zagarniam je. Jeżeli zaś wróg próbuje stawić mi czoła, zwycięstwo będzie moje!"

Lina Inverse, wstęp do czołówki Slayersów



Była sobie mała, ruda, wredna czarodziejka. Spotkała dużego, głupiego, acz przystojnego najemnika, który jednakże miał tyle rozumu, aby się w niej nie zakochać... Nasza historia rozpoczyna się dawno temu, w nieokreślonym miejscu i nieokreślonym czasie, posiada więc wszelkie cechy baśni. To znaczy - posiadałaby, gdyby nie główna bohaterka, czyli Lina Inverse. Ta zaś... zresztą zacznijmy ab ovo.

Kiedy położyłam łapki na powyższej serii, wiedziałam, że trafiłam na coś niezwykłego. Nie myliłam się: odkrycie rzuciło mnie na kolana, pochłonęło bez reszty, rozkochało w sobie... nazwijcie to, jak chcecie. Każdy ma jakieś ulubione anime. Moim jest Slayers. Możecie przekonywać mnie do upadłego, zdania nie zmienię. Niech się schowa nawet Evangelion... (proszę nie linczować autorki). Slayers to czysta gatunkowo komedia fantasy, której scenariusz wygląda, jakby był żywcem wzięty z sesji RPG (pewnie nieprzypadkowo...). Tak, właśnie z SESJI. I to w dodatku takiej, w której biorą udział bardzo doświadczeni gracze (tzn. sprytni, cyniczni, chciwi i znający podstawkę na pamięć) oraz bardzo pomysłowy Mistrz Gry. Czyli moja drużyna - kreska w kreskę (pozdrowienia dla drużyny ^_^). Fabuła z pozoru wygląda klasycznie - mamy dużego bad guy'a, garstkę bohaterów i masę dobrych chęci. Wspominałam już chyba o pomysłowym Mistrzu Gry i dobrych graczach? Przedstawiciel zła to w rzeczywistości kto inny, niż nam się na początku wydaje, a prawdziwy wróg ma o wiele lepsze motywy niż zawładnięcie światem. Bohaterowie zaś są oryginalni, pełni życia i charakteru. Chyba właśnie nadeszła pora na ich przedstawienie...

Slayersi!

Lina Inverse: Główna bohaterka naszej historii. Można ją rozpoznać po imponującej rudej czuprynie, różowo-czerwonym ubranku i obowiązkowym płaszczu czarodziejki. Nawet z daleka identyfikacja tej postaci nie nastręcza problemów, wystarczy wypatrywać eksplozji. Lina generalnie wygląda jak mała, niewinna i nieszkodliwa piętnastoletnia dziewczynka. Jest więc uosobieniem przysłowia "pozory mylą". Zawodowo posługuje się Czarną Magią, zna też odrobinę Białą; ponadto ma niewyparzoną buzię, terrorystyczne zapędy i żołądek bez dna. Trzy największe pasje w życiu Liny to: żarcie, złoto i szerzenie destrukcji. W tym ostatnim osiągnęła zresztą niebywałą biegłość. Jedno z jej ulubionych zaklęć - Dragon Slave, może zrównać z ziemią całą wioskę. Główne cechy charakteru: wredna, złośliwa, egoistyczna, chciwa i wyjątkowo uparta. Łatwo ją zirytować, robiąc uwagi na temat niezbyt imponującego obwodu jej biustu. Właściwie to w ogóle dość łatwo się denerwuje, a wtedy na zasadzie odruchu puszcza fireballe. Każdy, kto przebywa w jej towarzystwie, ma sporą szansę na oberwanie ognistą kulą, pięścią, kamykiem, talerzem, jej własnym teardropem etc... Lina jest bardzo inteligentna i posiada niewątpliwe zdolności przywódcze, całkiem sprawnie posługuje się mieczem, w razie potrzeby potrafi też nieźle walczyć bez broni. Pokona każdego potwora, jeżeli zostanie odpowiednio wynagrodzona. Poluje na bandytów i kradnie im skarby. Zyskała już zresztą dwa chlubne tytuły: "Bandit Killer" oraz "Dragon Spooker". To ostatnie ma oznaczać, że nawet smoki uciekają na jej widok (notabene - najprawdziwsza prawda!!!). Z niewiadomych powodów powyższy przydomek wcale jej się nie podoba... Mimo trudnego charakteru, Lina Inverse nie jest obojętna na cierpienia innych ludzi (wyjątek: bandyci, potwory i Gourry). Gdy ma pełny żołądek, staje się nawet miła i sympatyczna. Podsumowując, całe szczęście dla Dobra, że ma ją po swojej stronie.



Cytat: ***"No dobra, zobaczysz, do czego jestem zdolna. Ale to będzie ostatnia rzecz, jaką zobaczysz. Ostatnia rzecz, jaką ktokolwiek z was zobaczy. Daaaalej... Gourry, bierz ich!!!"***

Gourry Gabriev: Wysoki, przystojny najemnik o blond włosach i ujmującym uśmiechu, na pierwszy rzut oka ideał mężczyzny. Niestety, ma jedną wadę: jest wielce nierozgarnięty, co z miejsca dyskwalifikuje go jako amanta. Spotkanie z Liną Inverse zmieniło całe jego życie... to znaczy, zdecydowanie je utrudniło. Gourry ma wytłoczony w mózgu (?) imperatyw ratowania bezbronnych dam i dzieci. Zanim zorientował się, że Lina nie jest ani jednym, ani drugim, było już za późno... Przekonany, że ocalił naszą bohaterkę z rąk bandytów, nieostrożnie obiecał towarzyszyć jej w drodze do miasta zwanego Atlasem i bronić przed niebezpieczeństwami. Będąc człowiekiem honoru, musiał dotrzymać danego słowa i zostać ochroniarzem osoby, która bez większego problemu wysadza smoki w powietrze. Po drodze popełnił drugi potężny błąd: użył swojego legendarnego Świetlnego Miecza (Sword of Light, nie Light Sabre - tak dla wiadomości wielbicieli Star Wars) na oczach Liny. Gwoli wyjaśnień: jest to artefakt, o którym czarodziejka marzyła już od dłuższego czasu. Teraz Gourry potrzebowałby cudu, aby Lina odczepiła się od niego. Panna Inverse wciąż ma bowiem nadzieję, że pewnego dnia dostanie ten miecz na własność. Zresztą oboje nawet się polubili i przyzwyczaili do siebie. Co prawda Gourry wciąż zapomina się i traktuje swoją towarzyszkę jak dziecko, natomiast Lina bezlitośnie wykorzystuje go do czarnej roboty. Oboje też nie szczędzą sobie docinków. Gourry posiada wielkie zastosowanie praktyczne: "poczekaj tu", "idź walczyć ze smokiem", "załatw tych bandytów", "zamów obiad", "przynieś" (Maaamo! Kup mi takiego!!!) i oczywiście "pożycz na chwilkę miecza"...

Cytat: ***"Gdybym podał ci swoje imię... zbezcześciłbyś je!"***

Zelgadis Greywords: Ekhm... tu wybaczcie, ponieważ zaraz nastąpią zachwyty autorki. Zel jest najpiękniejszy, najsilniejszy i najbardziej sexy spośród męskich bohaterów Slayersów! Ma taki śliczny cyniczny uśmiech, porusza się z kocim wdziękiem, a jego głos... brak mi słów... Zelgadis jest w 1/3 demonem, w 1/3 golemem i w 1/3 człowiekiem. Ma niebieską skórę o strukturze kamienia oraz równie twarde jak skóra srebrne włosy (raz, kiedy się załamał i zaliczył głową blat stołu, jego włosy utkwiły w drewnie). Nie zawsze tak wy-



glądał, kiedyś był człowiekiem. Jako młody chłopiec pragnął zdobyć wielką siłę i moc, intensywnie ćwiczył i ogólnie wykazywał determinację. Jego przodek Rezo (kwestię skomplikowanego pokrewieństwa między nimi odłóżmy na później) obiecał nagrodzić go potęgą w zamian za pomoc w odnalezieniu Kamienia Filozoficznego. Zel zgodnie z logiką przystał na propozycję, tymczasem ten podstępny wąż Rezo pośrednio spełnił obietnicę, zamieniając go w chimerę (tzn. mieszankę powyżej wymienionych ras). Zel nosi płócienne ubranie i płaszcz; w większych miastach itp. zakłada maskę, aby uniknąć zlinczowania (nie taką, jaką ma Tuxedo... zwyczajną, z materiału, osłaniającą dolną połowę twarzy). Jest małomówny, ale kiedy już się odezwie, to zawsze z sensem. Zresztą dysponuje całą gamą wymownych spojrzeń (*ach... one mnie rozpuszczają...*). Cyniczny, tajemniczy, zamknięty w sobie i w każdym calu piękny. Ma nadludzką siłę i niesamowity refleks. Jest niemal niezniszczalny, wspaniale walczy i doskonale opanował Magię Szamanów (Astrologiczną). Na początku serii pojawia się jako wróg i nasza drużyna (Lina i Gourry) ma z nim wymierne problemy. Później przechodzi na ich stronę, pragnąc zemścić się na Rezo.

Cytat: ***"Jeśli chcesz pokonać mnie z pomocą miecza, powinien to być Miecz Światła"***





Aka - Hoshi Rezo:



Zwany również Czerwonym Kapłanem, jeden z pięciu legendarnych mędrców. Wysoki i dobrze zbudowany, ma twarz o delikatnych rysach i jasnej cerze. Ubiera się w czerwone stylowe szaty; posiada także ładną magiczną lagę, którą zwykł potrząsać przed przystąpieniem do akcji. Odrobinę przypomina Zelgadisa - takiego, jakim był przed przemianą w chimerę, rzecz jasna. Nie ma w tym nic dziwnego; Rezo to krewny Zela, a ściślej mówiąc - jego pradziadek i dziadek zarazem (ciekawe...). Mimo to wygląda najwyżej na trzydziestkę. Dzieje się tak dlatego, że magia hamuje proces starzenia się (związana z owym faktem plotka głosi, że Lina tak naprawdę liczy sobie już około 500 lat, wcześnie jednak nauczyła się magii i skończyła jako wieczna nastolatka). Czerwony Kapłan był niewidomy od urodzenia. Szkolił się w Białej Magii (Uzdrowicielskiej), aby znaleźć sposób na wyleczenie swoich oczu. Podróżował po świecie, uzdrawiając innych ludzi, nie mógł jednak uleczyć własnej ślepoty. Zdesperowany sięgnął po Magię Szamanów i Czarną Magię. Zgłębił wszelkie sztuki magiczne, lecz nie znalazł lekarstwa. W swoim szaleństwie doszedł do wniosku, że jego ostatnią szansą jest wskrzeszenie Shabranigdo, Mrocznego Władcy. Zaczął więc szukać potrzebnego mu w tym celu Kamienia Filozoficznego. W zamian za przywrócenie do życia demon miał by uzdrowić Rezo. Niestety, Czerwony Kapłan nawet nie zdawał sobie sprawy, jaką tragiczną popełnił omyłkę...

Cytat: ***"Taka jest tajemnicza natura zła"***



Cześć, jestem Naga! Mimo, że nie występuję w tej serii, to postanowiłam wpaść na chwilkę, aby pokazać swoje wdzięki OHOHOHOHOHO-OOOOOOOOOO!!!

Amelia Will Tesla Seyrun:



Córka Philionela, koronowanego księcia Seyrunu. Młodziutka (około 14 lat), mała i urocza z wyglądu, ma jeden cel życiowy: zostać Wielką Bohaterką Broniącą Prawdy i Sprawiedliwości, Postrachem Zła itede, itp., czyli personą, jaką według jej wyobrażeń jest Lina Inverse (khe, khe...!). Specjalizuje się w Białej Magii, zna też kilka zaklęć magii Szamanów, powiedzmy sobie jednak szczerze... nie można polegać na jej nikłych umiejętnościach podczas walki... Nie przeszkadza jej to w rzucaniu się na wszystkich bandytów w zasięgu wzroku. Amelia po prostu bardzo pragnie zostać bohaterką, dlatego też nosi niezliczoną ilość ładnych amuletów z pentagramami, opracowała również własną taktykę walki (myśli, że tak postępują bohaterowie).

Oto, jak Amelia przystępuje do działania:

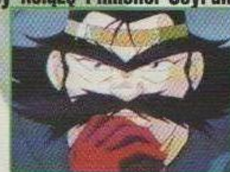
1) Wdrapuje się na drzewo, latarnię, Gourry'ego, cokolwiek, byleby było wysokie.
2) Wygłasza długi, heroiczny monolog przebijający nawet Sailormoon (tak się zastanawiam - czy nazwa "Seyrun" specjalnie miała budzić skojarzenia?).
3) Zeskakuje na ziemię i ląduje na twarz.
4) Wrogowie zbierają szczęki z ziemi.
5) Gourry szturcha Amelię patykiem w pośladek, sprawdzając, czy księżniczka żyje.
6) Amelia wykonuje dwa salta do tyłu, kończące się ponownym upadkiem na twarz.
7) Wrogowie w dalszym ciągu zbierają szczęki z ziemi.
8) Amelia uskutecznia wreszcie jakieś zaklęcie, które czasem nawet sięga przeciwników, głównie dlatego, że są zbyt zaabsorbowani czynnością wymienioną w punkcie 4 oraz 7.

Cytat: ***"Posłuchaj mnie, albo poczujesz uderzenie młota sprawiedliwości!"***



Tyleż najważniejsze postacie. Z bohaterów epizodycznych najciekawsze są dwa poniższe indywidua:

Koronowany książę Philionel Seyrun:



Ojciec Amelii. Jego pierwsze spotkanie z Liną skończyło się wielkim rozczarowaniem dla czarodziejki. Otóż wiedziała ona z bardzo wiarygodnego źródła, że książę podróżuje incognito, znała też trasę jego podróży. Ułożyła więc sobie całkiem sprytny plan: "przypadkowo" spotka go na drodze, porazi swoją mocą... ekhm, to znaczy urodą, i zostanie koronowaną księżną Seyrunu. Niestety, okazało się, że Philionel wcale nie odpowiada jej wizji księcia. Zamiast uroczego, przystojnego blondyna (Lina wyraźnie lubi blondynów), czarodziejka napotkała dwumetrowego, potężnego, wą-

satego osobnika o aparycji herszta bandytów. Cóż... nie wszystko zawsze się udaje... Książę jest bardzo dumny ze swojej córki Amelii i zagrzewa ją do bohaterskich czynów.
Cytat: ***"Muszę przyznać, że jestem pacyfistą"***

Zolf: Nazywany również człowiekiem-mumią oraz trzeciorzędnym czarownikiem. Nietrudno się domyślić, że powyższe przezwiska wymyśliła mu Lina. Ich pierwsze spotkanie nastąpiło w obozie bandytów. Zolf szpiegował tam dla Zelgadisa, szukając Kamienia Filozoficznego, Lina zaś... wiadomo, wpadła na chwilkę pobić wszystkich i zabrać skarb. Jedna z jej ognistych strzał, posyłanych hurtem we wszystko, co się rusza, trafiła Zolfa. Dlatego przez pierwszych kilka odcinków czarodziej pojawia się zabandażowany od stóp do głów, pominąwszy jedno oko. Stąd właśnie przezwisko, człowiek-mumia. Miano trzeciorzędnego czarownika uzyskał po bitwie w gospodzie. Lina, przybierając groźną minę, zaczęła rzucać czar "światło". Pełen złych wspomnień Zolf nie wytrzymał nerwowo i haniebnie zrejterował, przekonany, że za chwilę oberwie ognistą kulą. Stracił więc resztki swojej dobrej reputacji: co to za czarodziej, który nie odróżnia "światła" od fireballa? Z początku Zolf to wróg naszej walecznej dwójki, ponieważ jednak jest lojalny wobec Zelgadisa, zmienia stronę razem z nim.
Cytat: ***"NIE!!! Tylko nie ognista kula!!!"***





Gość specjalny artykułu...

Naga, Biały Wąż: Występuje tylko w filmach pełnometrażowych i w OAV. Mimo że opisuję serię TV, postanowiłam jednak o niej wspomnieć - w końcu ta postać ma wielu wielbicieli, którzy mogliby mnie zlinczować, gdybym zapomniała ją wymienić! Naga jest wysoka, postawna i zdecydowanie ma czym oddychać. Co gorsza, eksponuje swe zalety, nosząc stylowe bikini i tym samym wpędzając Linę w kompleksy. Para się Czarną Magią oraz Magią Szamanów; niestety, jej zaklęcia nie zawsze osiągają zamierzony efekt. Przypominają raczej radosną, chaotyczną twórczość. Osobowość Naagi jest, hmmm... ekstrawertyczna. Jej znak firmowy to donośny, irytujący śmiech ("OHOHOHO!!!").
Cytat:
" - Okradanie złodziei, hmm - hmm. Nikomu nie można ufać w dzisiejszych czasach...
- I kto to mówi..."
Dialog Liny i Zelgadisa w gospodzie



Piękny wieczór w obozie bandytów. Zbójcy świętują jedną z bardziej udanych akcji, szef hojnie rozrzuca garści złota między drużynę. Nagle pośrodku obozowiska eksploduje kula ognia. Zaskoczenie bandytów przeradza się w panikę, gdy z płomieni wyłania się drobna sylwetka wyjątkowo zadowolonej z siebie Liny Inverse. Rozbójnicy doskonale znają krążące o niej pogłoski i wiedzą, że nadchodzi zagłada... "To niewiarygodne!!! Jak mnie znalazłaś?!" - krzyczy przerażony herszt. W parę sekund później kończy jako żywa pochodnia.

Lina, piękna i dzielna czarodziejka walcząca o miłość, sprawiedliwość i skradzione przy okazji bogactwa, plądruje, grabi i wysadza wszystko w powietrze. Nie wie jeszcze, że tym razem z powodu własnej zachłanności wplącze się w poważne kłopoty. Zupełnie niechcący zagrabi obiekt poszukiwany przez Rezo... Zanim wyjaśnię, czym tak naprawdę jest słynny Kamień Filozoficzny i dlaczego wszyscy koniecznie chcą go zdobyć, muszę najpierw poczęstować was porcją slayersowskiej mitologii.

W przeciwieństwie do geografii świata, którą o ile wiem nikt się jeszcze nie przejął! (I bardzo dobrze! Mam po uszy mody na kartografię w fantastyce!) mity są całkiem nieźle opracowane. Nic dziwnego, w końcu to na nich opiera się akcja w Slayersach i tutejsza teoria magii. Zacznijmy od stwierdzenia faktu, że tutejszy świat jest płaski. Nie, nie leży na czterech słoniach i żółwiu, podtrzymuje go Laska Bogów (tylko bez skojarzeń!!!). Mitologia opiera się zaś na typowej dla kultury wschodu dualistycznej koncepcji. Tysiące lat temu dwie rasy: Kami, Rasa Bogów oraz Mazoku, Rasa Potworów, toczyły ze sobą wojnę. Cephied, Król Smoków dowodził Kami, zaś Shabranigdo, Mroczny Władca - Mazoku. Bitwy toczyły się przez całe eony, aż w końcu Shabranigdo został pokonany i pocięty na siedem części. Niestety, rozkawałkowanie tak potężnego potwora nie jest tożsame z jego śmiercią. Tysiąc lat temu, tzn. przed akcją filmu, jeden z fragmentów Shabranigdo odrodził się w postaci śmiertelnika. Cephied, a raczej jeden z jego czterech kawałków (nie tylko Mroczny Władca został poszatkowany w słynnej bitwie) pokonał go z pomocą Króla Wodnych Smoków. Jednak ciało demona, zamknięte i zapieczętowane w ziemi, zakłóciło równowagę w naturze (ach, to skażenie środowiska...). Stąd wzięły się zamieszkujące obecnie świat rozmaite potwory: trolle, gobosy, ożywieńce, wilkołaki, zwierzoludzie... dodajcie, co chcecie z dowolnego bestiariusza.

Wszystko jasne?

"Ani trochę... Ale rozumiem, że ten Shabrajakmutam to szef tych złych..."
Gourry

No właśnie. Natomiast nasz słynny Kamień Filozoficzny jest fragmentem Laski Bogów i działa jak potężny zasobnik magii. Z jego pomocą można zdobyć olbrzymią potęgę, a nawet wskrzesić któryś z kawałków Shabranigdo. Do tego właśnie zmierza Rezo. Na szczęście dla świata, w całą intrygę została wmieszana Lina Inverse, która nie pozwoli nikomu na żadne niecne czyny... mimo że charakteryzuje się moralnością Kalego.

Slayers to serial pełen akcji i dobrych, świeżych gagów. Nie ma żadnych dłużyzn, które przecież zdarzają się nawet w całkiem dobrych anime (Shinji jedzie metrem...) (Nieprawda! To nie jest dłużyzna! - dop. Jedi). Intryga rozwija się dosłownie z odcinka na odcinek i obfituje w nieoczekiwane zwroty akcji. Przy Slayersach nie można się nudzić (za to można zakochać się w Zelgadisie...). Tylko animacja nie należy do ósmych cudów świata - zwykły standard serii TV, ale po co szukać dziury w całym!





Plotka o Slayersach, czyli ciekawostki i pogłoski

Zamiast streszczenia, które mogłoby popsuć wam przyjemność z oglądania filmu, zamieszczę tu parę ciekawych faktów i plotek dotyczących Slayersów (nie wszystkie można znaleźć w anime).



- Lina Inverse ma starszą siostrę o imieniu Luna, która pierwotnie miała być główną bohaterką mangi. Relacje między nimi nie należą do idealnych, jak to z rodzeństwem bywa. Lina w przeszłości dokonała transmisji obrazu siostry podczas kąpieli, pokazując hologram całemu rodzinnemu miastu. Luna od tej pory nie może jej tego wybaczyć.
- W rodzinnym miasteczku Liny wszyscy parają się magią i są dość potężni. Nauka czarów w takim miejscu to po prostu konieczność, jeśli chcesz przeżyć.
- Niewykluczone, że Lina jest reinkarnacją innego fragmentu Shabranigdo. To wyjaśniałoby jej temperament.
- Zelgadis został zmieniony w chimerę, gdy miał 14 lat.
- Naga to w rzeczywistości księżniczka Gracia, zaginiona siostra Amelii.
- Gourry dostał swój miecz od swego starszego brata Roudy'ego, który występuje w jednej z pełnometrażówek.
- Amelia jest ponoć spokrewniona z Zelgadisem.

Autentyczne najczęściej zadawane pytania na temat Slayersów

- Dlaczego Lina tyle je i nie przybiera na wadze?
Odpowiedź: Skądś musi brać energię na rzucanie takiej ilości potężnych czarów. W końcu wcale się nie oszczędza - często używa Dragon Slave'a w okolicznościach przywodzących na myśl rozjeżdżanie mrówki walcem. Podejrzewam zresztą, że żaden czarodziej nie musi martwić się o kalorie.
- Czy wszyscy czarodzieje w Slayersach noszą peleryny?
Odpowiedź: Wygląda na to, że peleryna należy do obowiązującego ekwipunku wszystkich magów i kapłanów. W ten sposób łatwiej ich zidentyfikować.
- Czy scenarzysta grywał w erpega???
Odpowiedź: Prawdopodobnie tak. Świat, potwory i zaklęcia (fireball!) są przecież takie swojskie...
- Czy istnieje RPG na podstawie Slayersów?
Odpowiedź: Tak. Zostało wydane w Japonii przez Fujimi Dragon Book.
- Czy Amelia praktykuje Czarną Magię, skoro potrafi rzucać kule ogniste?
Odpowiedź: Nie. Zarówno kula ognista, jak i lodowa strzała należą także do Magii Szamanów.

Ciemności poza zmierzchem
Szkarłat poza płynącą krwią
Pogrzebany w strumieniu czasu...
W jego potężne imię
Składam śluby ciemnościom...
Wszyscy głupcy, którzy wejdą nam w drogę
Zostaną zniszczeni...
Przez moją i twoją potęgę...
Dragon Slave!

Słowa inkantacji zaklęcia Dragon Slave

Omawiana przeze mnie pierwsza telewizyjna seria Slayers TV powstała w roku 1995 na bazie mangi autorstwa Shoko Yoshinaki. Obecnie istnieją już dwie kolejne serie: Slayers Next i Slayers Try, trzy filmy pełnometrażowe: Slayers Return, Slayers Perfect oraz Slayers Great, trzy OAV, a w najbliższym czasie ma powstać czwarta seria telewizyjna, Slayers Again... Japońscy fani czekają na nią z niecierpliwością; nam pozostaje tylko zazdrościć, gdyż do tej pory jedynie pierwsza seria Slayers TV oraz dwie pełnometrażówki (Return i Perfect) doczekały się tłumaczenia na angielski.

Kto powinien obejrzeć Slayersów? Bezwzględnie wszyscy, nie znalazłam żadnych przeciwwskazań. No dobrze, może wszyscy oprócz małych dzieci o słabych nerwach. Polecam także mangę - Zelgadis wygląda w niej nawet ładniej, o ile to w ogóle możliwe. Slayersi to samonapędzająca się machina; zdobywa fanów gdziekolwiek się pojawi. Zważywszy, że nasz fandom w dużej części pokrywa się ze środowiskiem wielbicieli fantastyki, anime to wydaje się być stworzone specjalnie na polski rynek. Kiedy wreszcie przestaniemy być skazani na dobre ciocie z Ameryki oraz uczynnych kolegów? Niestety, nie wiadomo... Tym lekko pesymistycznym akcentem... a niech to, Lina czyta mi przez ramię swój opis! Lina... co ty... Aaaaa!!! Tylko nie fireball!!! (KA-BOOM!!!)

Fight...erghhhh otaking....

Ina, Błękitna Czarodziejka



Slayers - seria TV (1)

Produkcja: 1995 H.Kanazaka/R.Araizumi/ TV Tokyo/Softx/Marubeni
Wydawca: 1996 Software Sculptors
Czas trwania: 375 min. (odcinki 1-13)

RANMA 1/2

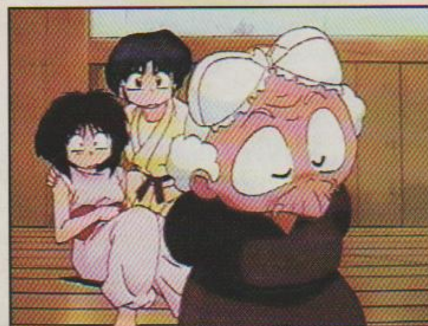
czyli NIE ZAWSZE KĄPIEL TO ZDROWIE



Każda historia ma jakieś źródło. Ta którą mam zamiar wam opowiedzieć ma również swoje źródełko. A nawet kilka. Gdzie? W Chinach naturalnie... A dokładniej w paśmie górskim Payenkala, gdzie od pokoleń tryskają 144 cudowne źródła Jusenkyou. Prócz uroczego widoku słynne są z tego, że obarczone są klątwą, i to wszystkie co do jednego. Mianowicie każdy, kto wykąpie się (świadomie czy przypadkiem) w ich wodach, zmienia się w osobę lub zwierzę, które jako ostatnie utopiło się w wodach tego źródełka. Jedynym lekarstwem na powrót do własnej (tj. właściwej) postaci jest polanie delikwenta ciepłą wodą. Zamiana naturalnie nie jest trwała i każdy kolejny kontakt z zimną dla odmiany wodą przywraca działanie źródlanej klątwy. Tak wygląda w ogólnym zarysie świat stworzony przez Rumiko Takahashi, w którym muszą wieść swoją niełatwą egzystencję Ranma Saotome i reszta kompanii. O Ranmie pisywaliśmy już nieraz (choć od co najmniej roku nie poruszaliśmy tego tematu) przy okazji omawiania dwóch produkcji kinowych i mangi. Bo "Ranma1/2", jak na porządną postać przystało, ma w swoim dorobku mangę, OAV, serię telewizyjną i filmy fabularne nie licząc kalendarzy, art-booków i innych gadżetów. Dzisiaj zamierzam polecić Wam sześć epizodów OAV dostępnych w sprzedaży dzięki firmie "Manta". Po pierwsze jak czytać tytuł serii? "Ranma 1/2" to wbrew pozorom wcale nie "Ranma połowa"... "Nibunoicchi" - jak twierdzi pani Takahashi, należy raczej rozumieć jako "dwoje w jednym"... Dlaczego? Żeby to lepiej zrozumieć zaczniemy od charakterystyk postaci, aby przybliżyć "korzenie" osób, z którymi spotkacie się w tej historii...







Zasadnoczo nie widzę przeszkód, aby nosić staniczki na głowie...

RODZINA SAOTOME

SAOTOME RANMA - być może względy grzeczności wymagają, by w rodzinie Saotome jako pierwsi zaprezentowali się rodzice Ranmy, ale ostatecznie to on jest głównym bohaterem i jako takiemu należy mu się palma pierwszeństwa. Podczas podróży, w którą udał się ze swoim ojcem nasz bohater miał wątpliwą przyjemność zażyć kąpieli w źródełku Nanniichuan. Na jego nieszczęście (?) osobą , która się w nim utopiła, była młoda dziewczyna, tym samym Ranma polany zimną wodą zmienia płeć, co raczej nie ułatwia mu życia. Ojciec Ranmy był w młodości doskonałym wojownikiem ze szkoły Happosai Tendo. Gdy urodził mu się syn zawarł przedmałżeńską umowę ze swoim przyjacielem Soun Tendo. Jedna z córek Soun miała zostać żoną Ranmy. Załatwiało to kilka spraw na raz, bowiem z czasem Ranma odziedziczyłby rodzinne dojo rodziny Tendo, a dodatkowo byłoby to przedłużenie odwiecznej przyjaźni jaka łączyła dwa rody wojennych artystów. Gdy Ranma podrósł jego ojciec zabrał go w podróż, podczas której miał dokształcić syna w umiejętnościach sztuk walki. Dodatkowo chytry tatuś zamierzał w ten sposób wyrwać Ranmę spod wpływu matki, która jakoby rozpieszczała dzieciaka, co mogło zrujnować jego przyszłą karierę. Błyskawiczne postępy jakie czynił Ranma wróżyły mu świetlaną przyszłość. Zwłaszcza w dziedzinie japońskiego Kempo, w którym zdawał się przerastać ojca. Aż nadszedł czas pechowej kąpieli, od czasu której obaj panowie Saotome przeklinają na czym świat stoi wszystkie podróże. W swojej męskiej postaci Ranma jest dobrze zbudowanym i wyrośniętym młodzieńcem o ciemnych oczach i czarnych włosach, zaplecionych w krótki warkoczyk. Ubiera się na ogół w chiński waciaczek bez rękawów. Chociaż nie należy do najtaktowniejszych młodych ludzi, kocha się w nim wszystko co nosi stanik (wyłączając Happosai). Poza tym w sumie jest w porządku i na ogół pomaga potrzebującym. Wstydliwą stroną jego natury jest strach przed... kotami (?!). W postaci żeńskiej Ranma staje się kawaii rudzielcem z warkoczykiem, który naprawdę ma czym... hmm... oddychać. Poza tym w dziedzinie sztuk walki staje się szybszy i bardziej wyrafinowany mimo widocznych niedociągnięć, jeśli chodzi o siłę fizyczną.

SAOTOME GENMA - podczas pamiętnej podróży również nie uniknął kąpieli (w źródełku Shonmaoniichuan). Jego przypadek jest o tyle poważniejszy, że polany zimną wodą papa Saotome zamienia się w ulubieńca wszystkich maluchów, czyli wielką pandę w czarne łatki. Dodatkowo nie dość, że jest wielką pandą, to staje się pandą naprawdę gigantyczną (jak na pandę, naturalnie). W młodości Genma trenował pod okiem Happosai. Z natury lizus i tchórz, który zrobi wszystko, byle tylko nie wkurzyć swojego mistrza. Ożenił się dobrze z majętną panną i zawarł umowę z Soun Tendo co do małżeństwa ich dzieci. Szybko ograniczył wpływ matki na syna obawiając się, że zrobi z niego mięczaka. Po kąpieli w źródłach częściej widzimy go jako pandę niż mężczyznę. W postaci zwierzęcej unika jak ognia żony bojąc się (i słusznie), że może zażądać od niego popełnienia seppuku. Z natury trochę oszust, trochę rozrzutnik. Uwielbia jeść i to się odbija na jego naprawdę potężnej sylwetce. Tyle tylko, ze rzadko za posiłki płaci. Chodzi ubrany w białe kimono, a na głowie wiąże białą chustę, która ma osłonić jego łysinę. Ponadto nosi grube okulary. Postać pandy uniemożliwia mu mówienie, toteż by coś powiedzieć wymachuje tabliczkami ze znakami kanji (częściej są to szarady niż konkretne zdania). Mimo wad tak naprawdę kocha syna i żonę.

SAOTOME NADOKA - żona Genmy i matka Ranmy. Pochodzi z tradycyjnej rodziny japońskiej i nigdy nie rozstaje się z kataną. Z dużymi oporami przystała na propozycję męża, który zabrał jej syna, by wyszkolić go na wojennego artystę. Od czasów ich podróży do Chin nie ma z nimi żadnego kontaktu. Nawet w dojo Tendo trafia zawsze na rudowłosą "kuzynkę " Akane, Ranko i jej ulubieńca - wielkiego pandę. Przyczyna konspiracji obu panów Saotome jest bardzo prosta - wychowana w samurajskiej rodzinie pani Nadoka na wieść o podwójnej płci syna i podwójnej "osobowości" męża nie zniosłaby podobnej hańby i zmusiła ich do seppuku. Nadoka bardzo poważnie traktuje umowę dotyczącą Ranmy i Akane i usiłuje pomóc dziewczynie w zgłębianiu arkanów kuchennych... Z marnym skutkiem zresztą... Wielki panda omija ją jak może, bo w jej obecności wolno mu jeść tylko sałatki i bambus. Nadoka Saotome jest wysoką, szczupłą i bardzo piękną kobietą, zawsze ubraną w tradycyjne ciuszki. Z natury cicha i sympatyczna jest jednocześnie najlepszą kucharką serialu (lepszą nawet niż Kasumi).

RODZINA TENDO

TENDO SOUN - głowa rodziny i właściciel dojo, a ponadto szczęśliwy tatuś trzech córek: Kasumi, Nabiki i Akane. Trenował sztuki walki pod ręką mikroskopijnego Happosai (uważanego przez niektórych za perwersyjnego zboczeńca). Wcześnie owdowiał, niedługo po tym jak na świat przyszła Akane. Z natury bardzo pobudliwy i skłonny do histerii. Pierwsze spotkanie z Ranmą omal nie przyprawiło go o zawał, gdy naocznie stwierdził, że narzeczony Akane jest dokładnie tej samej płci co jego córka. Rozpaczliwie usiłuje znaleźć narzeczonych dla dwóch pozostałych córek. Soun jest wysokim i postawnym mężczyzną o długich ciemnych włosach. Jest również posiadaczem wąsów i lubi palić fajeczkę. Jego ulubioną rozrywką jest gra w go, gdzie partnerem najczęściej jest Genma w postaci ludzkiej lub opatulony w skórę pandy. Jest całkowicie oddany swoim córkom i na wszelkie sposoby usiłuje zastąpić im matkę.

PANI TENDO - właściwie nie występuje w anime. Widzimy ją tylko w migawkach z rodzinnych pikników z przeszłości. Wiadomo o niej tylko tyle, że musiała być doskonałą kucharką skoro jej uczen-



nicą jest wspaniale gotująca Kasumi. Jedyną pamiątką po niej jest książka kucharska, którą bez powodzenia usiłuje zgłębić Akane.

TENDO KASUMI - najstarsza (19 lat) córka Soun'a i "lepiszcze" trzymające "w kupie" rodzinę Tendo. Dobra dziewczyna i może dlatego każdy ją lubi (szczególnie dr Tofu). Po śmierci matki przejęła rolę gospodyni i trzyma cały dom możliwie "żelazną ręką". Z natury niesamowicie naiwna, ale może właśnie dlatego jest tak sympatyczna. Wysoka i szczupła, nosi swoje brązowe włosy upięte w koński ogon zarzucony na ramię. Całkowite przeciwieństwo Akane. Kasumi uznawana jest za najlepszą kucharkę w Nerima. Jej kuchenna biegłość jest podobno równa jedynie jej naiwności. Co do sztuk walki to nie jest w nich najlepsza, choć po prawdzie nikt nigdy nie spuścił jej lania. Niesamowita dziewczyna i świetny materiał na żonę...

TENDO NABIKI - średnia córeczka (17 lat) w niczym nie przypominająca swojego rodzeństwa. Chodzące skrzyżowanie giełdy, lichwiarskiego kantoru i szantażysty. Jedna z najbardziej bezwzględnych i przebiegłych osób w Tokio. Zimna i wyrachowana zawsze znajduje jakieś korzystne (dla siebie) wyjście z sytuacji. Biedny Ranma ze swoją podwójną osobowością jest dla niej prawdziwą kopalnią złota. Przecież tak łatwo zamienić go w dziewczynę. Wystarczy czajnik z wodą. Dodatkowo należy rozkochać w jego żeńskim wcieleniu kolegę Kuno Tatewake i sprzedawać mu zdjęcia przyszłego szwagra (szwagierki?) w negliżu. Czysty zysk... i nic nie kosztuje. Nabiki jest największą modnisią spośród sióstr Tendo. Jest poza tym zupełnie pozbawiona zahamowań i skrupułów. Nie dość, że robi wszystkich w balona to jeszcze ją to bawi. Każdemu, kto się kiedyś ożeni z Nabiki wróżę szybkie zejście z zawałem i pustym portfelem.

TENDO AKANE - najmłodsza (16 lat) z panien Tendo. Z wiadomych już przyczyn (czyli z musu) narzeczona Ranmy. Brunetka z cholerycznym usposobieniem i wysportowanej (niektórzy twierdzą, że nieco chłopięcej) sylwetce. Najgorsza kucharka i zrzęda jaką mogła wymyślić natura. Z drugiej strony jedna z najbardziej bystrych uczennic Furinkan High School. Posiada całe zastępy admiratorów, z którymi musi czasami walczyć. Tak, tak... Tę przysługę zawdzięcza kapitanowi szkolnej drużyny kendo Tatewake Kuno, który oświadczył, że nie pozwoli się nikomu umówić z Akane, jeśli nieszczęśnik nie pokona jej w walce. A trzeba wam wiedzieć, że Akane nie nadaremnie uczy się walczyć w dojo swojego ojca. W razie potrzeby potrafi użyć drewnianego młota lub czegokolwiek twardego co ma akurat pod ręką. Jej jedynym faworytem jest czarny prosiak P-chan... Ale o tym za moment.







RYWALCY DOMU TENDO

HIBIKI RYOGA - uczeń tej samej szkoły co Ranma, a ponadto zaprzysięgły wróg tegoż. Zawsze usiłuje wyzwać Ranmę na pojedynek (zwłaszcza po tym jak ten ostatni wyjadł mu kolejny raz śniadanie). W poszukiwaniu migającego się od walki przeciwnika zawędrował do Chin w pobliże fatalnych źródeł Jusenkyou. Finału łatwo się domyślić. Sponiewierany przez żeńską postać Ranmy wylądował w źródełku, które podarowało mu postać czarnego prosiaczka. Od tej pory myśl o zemście staje się jego obsesją. W każdym bądź razie nie ma tego złego... W postaci czarnej świnki Ryoga staje się zdecydowanym faworytem Akane, dzięki czemu może się szczycić tym, ze dziewczyna obcałowuje mu ryjek i pozwala spać ze sobą w jednym łóżku... Ryoga cierpi również z powodu podwójnego afektu. Jest mniej więcej po równi zakochany w Akane i w dziewczynie o imieniu Akari. Zawsze nosi ze sobą (w nieodłącznym plecaczku) zdjęcia obu panienek. Jako ciekawostka... Wystawiony na próbę przez Ranmę, który wrzucił oba zdjęcia naraz w przepaść, Ryoga ratował zdjęcie Akari (!!!). Pod względem sylwetki Ryoga mocno przypomina Ranmę i myślę, że po ciemku można by ich pomylić. Chodzi ubrany w czarno-żółte wdzianko, a na czole zawiązuje przepaskę w lamparcie kropki. Nosi zawsze plecak i wielki bambusowy parasol, który ma go chronić od deszczu. Wiadomo jak działa zimna woda na Ryogę. Śmiertelna nienawiść do Ranmy na ogół kończy się tym, że w imię rozsądku zmuszeni są (chcąc, nie chcąc) walczyć ze wspólnym wrogiem...

HAPPOSAI - mówiąc najkrócej - mistrz sztuk walki, nauczyciel Genmy i Souna, a ponadto zdeklarowany kolekcjoner i wielbiciel damskiej bielizny. Mimo nikczemnej postaci prawdziwy spadkobierca sztuki kamuflażu. Podczas treningów często zmuszał swoich uczniów do rajdów, które powiększały jego kolekcję. Najczęściej powracali z tych eskapad pobici i upokorzeni jako, że Happosai ma dziwaczną zdolność zwalania wszelkich win na najbliżej stojącą osobę. Po ukończeniu treningu przez starsze pokolenie mistrzunio musiał znaleźć sobie innego ucznia... I znalazł... Ranmę naturalnie. Chłopak, którego tak łatwo zmienić w opływową panienkę, to prawdziwe lekarstwo dla starczych oczu. Tym bardziej, że stary mistrz jest jak dotychczas jedyną osobą, która potrafi Ranmie przetrzepać skórę. Happosai to karzełek o siwych włosach otaczających miękką chmurką jego łysinę i kłączastych wąsikach. Ubiera się w szkarłatne ubrania lub paraduje w zielonym stroju kąpielowym z przełomu wieków. Legenda mówi, że dla pary dziewczęcych fig Happosai byłby zdolny rzucić się pod pociąg. Mówi również, że w walce staruszek potrafi się posłużyć magią. Mimo, że ogólnie określa się go jako starego zboczeńca jest jedną z moich ulubionych postaci. Z tego samego powodu nigdy nie pojawił się na ekranach telewizorów amerykańskich. Niezwyciężony w walce wręcz staruszek został pokonany przez cenzurę...

GOŚCIE Z PAŃSTWA ŚRODKA

SHAMPOO - Podczas niefortunnych odwiedzin źródeł Jusenkyou (ale już po kąpieli) Ranma z ojcem przechodzili przez Juketsuzoku - wioskę kobiet amazonek. Jakby mało mieli kłopotów... W wiosce odbywał się właśnie turniej sztuk walki i główną nagrodą był suto zastawiony stół. Wygłodniali wędrowcy nie zastanawiając się zbytnio nad pochodzeniem potraw zeżarli (nie bójmy się mocnych określeń) całe trofeum do ostatniego okruszka. Zwyciężczyni turnieju, filotetowo-włosa Shampoo, zażądała wyjaśnień... Ranma będący akurat w swoim żeńskim wcieleniu odparował, że gdyby walczył w turnieju, to nagroda tak czy inaczej należałaby do niego. Oczywiście musiało dojść do pojedynku, z którego zwycięsko wyszedł nasz bohater. W nagrodę dostał od Shampoo... buziaka. I to nie byle jakiego... Zgodnie z prawami amazonek jeśli kobietę z wioski zwyciężał mężczyzna, musiała go poślubić, jeśli zwyciężała kobieta, należało ją odnaleźć i skrócić o głowę. Miła perspektywa... Pogoń zakończyła się w dojo Tendo, gdzie Ranma (tym razem w męskiej postaci) znokautował Shampoo. No i się narobiło. Shampoo miała teraz obowiązek zabić Ranmę-dziewczynę i poślubić Ranmę-chłopaka. Raczej trudne do pogodzenia. Shampoo opuściła Japonię i traf chciał, że podczas treningu z babcią Cologne skąpała się w źródełku, które w zamian podarowało jej kocią skórkę (przypominam, że Ranma obsesyjnie obawia się kotów). Shampoo prowadzi obecnie do spółki z babcią "Kawiarnię pod Kotem".

Ojej! Ale ja jestem kawaii!!!





Pobiłam ich, bo zabrali mi Afreda - o ja nieszczęśliwa!

Kocia wojowniczka jest szczupłej budowy ciała i ma rozpuszczone fioletowe włosy upinane kosztownymi broszami i łańcuszkami. Mówi prześmiesznym, pełnym bezokoliczników dialektem. Ubiera się wyłącznie w tradycyjne chińskie zestawy. Jako kot nosi obróżkę z dzwoneczkiem... Jej umiejętności w walce wręcz dorównują jej umiejętnościom kucharskim, toteż często usiłuje względem Ranmy zastosować zasadę - "przez żołądek do serca". Z wiadomych powodów nienawidzi Akane i odrzucając na bok pruderię czasami usiłuje ją zabić... Do jej najzagorzalszych wielbicieli należy Mousse, który przywędrował z nią z Chin.

MOUSSE - Urodzony w Chinach w pobliżu wioski Shampoo jest skazany na małżeństwo z jedną z amazonek i od kiedy skończył 3 lata usiłuje pokonać którąkolwiek z nich. Zakochany w Shampoo, z uwagi na prawa wioski, nie ma szansy na jej poślubienie dopóki nie pokona jej w pojedynku. Po kolejnej porażce Mousse wyruszył śladem Shampoo do Japonii, gdzie z kolei wyzwał do walki Ranmę-dziewczynę wierząc, że w ten sposób zdobędzie swoją wymarzoną miłość. Prawdę mówiąc nie wiadomo jak pojedynek by się zakończył, gdyby z pomocą Ranmie nie przyszedł kolega Kodachi, który "przypadkiem" rozgniótł okulary Mousse. Po powrocie do Chin na wpół oślepiony chłopak wpadł do źródełka w którym utonęła kaczka. Co ciekawe w postaci kaczki Mousse ma dużo lepszy wzrok. Z czasem podjął się pracy kelnera w kawiarence prowadzonej przez Shampoo. Mousse jest wysokim szczupłym chłopakiem o długich czarnych włosach opadających mu do połowy pleców. Nosi białe chińskie ubrania. Na nosie ma nieodłączne okulary o szkłach grubości dna butelki. Pozbawiony wzroku (patrz: okularów) Mousse staje się zupełnie bezradny, myląc twarze i wpadając na co i na kogo popadnie. Ten niegroźny wizualnie młodzieniec jest adeptem "czarnej magii", którą bez skrupułów stosuje w walce. Do perfekcji opanował technikę "Białego Łabędzia" i jest w stanie załatwić przeciwnika szybciej niż gość zauważy, że już go nie ma. Prócz tego stosuje tradycyjne uzbrojenie tj. miecze, włócznie, maczugi, łańcuchy, chociaż na równi uwielbia stosować tzw. "brudne sztuczki" w postaci np. sztyletów ukrytych w butach... Ciągle nieszczęśliwie zakochany w swojej krajance wierzy, że w końcu i do niego uśmiechnie się szczęście.

COLOGNE - Z pozoru starowinka oczekująca zgonu. Mikra, zasuszona, z długimi siwymi włosami, przypomina podskakującego na lasce gremlina. W rzeczywistości mimo ukończonych 103 lat babcia Cologne jest jedną z najtwardszych i najgroźniejszych istot stąpających po ziemi bogów. W młodości przegrała tylko jeden pojedynek... Z kim? Z Happosai naturalnie... Zdaje się, że staruszek podkochiwał się w niej. Zresztą do tej pory dwie starowinki sprawiają czasami wrażenie najbardziej żwawych istot na ekranie. Pomaga Shampoo w znalezieniu odpowiedniego męża i jest w stanie nieźle narozrabiać, byle tylko postawić na swoim. Do Ranmy nie zwraca się inaczej niż "Przyszły zięciu". Przez pewien czas jej uczniem był Ryoga. Jak już wspominałem Cologne jest zasuszoną staruszką, u której siła idzie w zawody z ciągle sprawnym umysłem. Ubiera się na zielono. Jest spadkobierczynią liczącej sobie ponad 3000 lat sztuki walki, która umożliwia jej robienie sztuczek niedostępnych zwykłemu śmiertelnikowi.

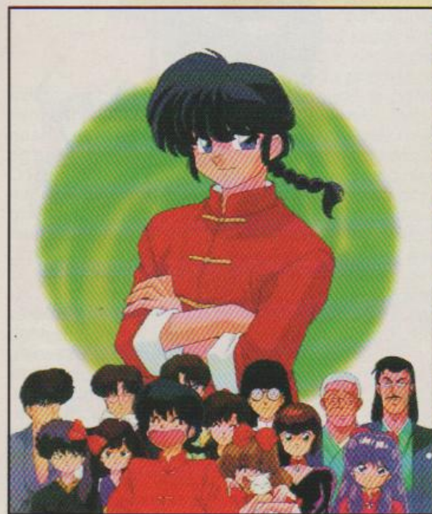


RODZINA KUNO

KUNO "BŁĘKITNY GROM" TATEWAKE - Do bólu przystojny 17-to latek, noszący dumną ksywkę "Błękitny Grom Gimnazjum Furinken". Jakoby potomek samurajskiego rodu i co za tym idzie, mistrz i kapitan szkolnej drużyny kendo. Nigdy nie rozstaje się ze swoim bokenem. Poza tym szef szkolnego samorządu. Zakochany w Akane. Nieszczęśliwie oczywiście, bo dziewczyna z reguły



nienawidząca mężczyzn nie ma zamiaru robić dla niego wyjątków. Oczywiście z tego powodu nienawidzi Ranmę, czyli potencjalnego narzeczonego swojej miłości. Uczucie to jest uzasadnione dodatkowo kąpielą w kałuży, która zakończyła pierwszą próbę sił. Kolejny pojedynek (również w kałuży) zakończył się dosyć niespodziewanie. Wpakowany do wody Ranma zareagował jak należało... Zmienił płeć... No i stało się - Ranka stała się drugą wielką miłością szkolnego mistrza miecza. Skończyło się to skupowaniem zdjęć wiadomego pochodzenia od Nabiki. Z wyglądu Tatewake jest wysokim, mocno umięśnionym młodzieńcem o ciemnej grzywie włosów spadających mu na oczy. Chodzi ubrany w ciemne hakama i niebieską haori. Oczywiście w ręce ściska drewniany miecz, który w jego wypadku jest równie groźny jak stalowy oryginał. Uwielbia się kwieciście wyrażać rzucając setkami cytatów (zwłaszcza fragmentów monologów Shakespear'a). Mimo, że z czasem przekonuje się, że Ranma i Ranka to jedna osoba, wciąż wierzy, że ma jakieś szanse u "rudowłosej dziewczyny z warkoczykami"...



KUNO "CZARNA RÓŻA" KODACHI - 16-letnia psychopatka i siostra Tatewakiego. Jest mistrzynią wojennej gimnastyki akrobatycznej. Jej pierwsze spotkanie z rodziną Tendo nie należało do najszczęśliwszych. Uczennice szkoły Furinken namówiły Akane, by wspomogła ich drużynę gimnastyczną w zawodach międzyszkolnych. Panna Tendo wyraziła łaskawie zgodę choć z mocno egoistycznych pobudek. Chciała się po prostu zmierzyć z Kodachi. Oczywiście nim doszło do oficjalnego spotkania Kodachi zaatakowała Akane w jej sypialni. Powaaaażny błąd... Spotkanie Kodachi z Ranmą to całkiem inna historia. W poszukiwaniu Akane panna Kuno zapędziła się w okolice dojo i stanęła na drodze Ranmy ścigającego świnko-Ryogę. Szkoda, że nie stanęła na torach naprzeciwko nadjeżdżającego pociągu. Na pewno mniej by bolało... Za to gdy doszła do siebie, ujrzała pochylonego nad sobą potomka rodu Saotome. Trudno nie darmo... Miłość od pierwszego wejrzenia. Z powodu kontuzji Akane losy turnieju byłyby przesądzone, gdyby nie Ranka. Zwycięska walka (z Ryogą w formie P-chan uwieszonym na długim łańcuchu) i mamy sytuację odwrotną niż w przypadku Tatewake. Kodachi kocha Ranmę i najchętniej oskalpowałaby Rankę. I jak tu zadowolić rodzeństwo Kuno? Wizualnie Kodachi jest naprawdę kawaii. Wysoka, szczupła, długowłosa brunetka zaczesana w koński ogon. Niemal zawsze paraduje w zielonym lub bordowym trykocie. Jako broni używa gimnastycznej wstęgi, która w jej rękach pełni rolę bicza. Prócz tego miłe jej sercu są: trucizny i narkotyki (sama z nich nie korzysta). Biega z różą w zębach zostawiając za sobą smugi czarnych płatków. Co do zachowania to hmm... Przydomek psychopatki i szajbuski uznałaby pewnie za komplement. I na koniec jej śmiech... Kto go nie słyszał, niech sobie przypomni jak śmieje się Naaga ze "Sleyersów"... prawdziwa pieszczota dla uszu.

POZOSTALI

DR TOFU ONO - Sympatyczna istotka służąca rodzinie Tendo poradami medycznymi. Specjalista od Shiatsu (odmiana akupunktury, w której igły zastępuje silny ucisk palca) oraz od chiromancji. Człowiek troskliwy do przesady i dodatkowo szaleńczo i beznadziejnie zakochany w Kasumi. Na ogół jej widok wywołuje u doktorka bądź napad szaleństwa, bądź katalepsji. Tofu Ono leczy w sposób wizualnie zupełnie pozbawiony sensu. Polega on na ogół na wypisywaniu stosów recept na dziwaczne lekarstwa. Jego pacjenci obawiają się go nieco. Ich obawy wzrastają zwłaszcza wtedy, gdy Kasumi przynosi doktorowi posiłki, bo wtedy pan doktor jest im w stanie zaaplikować nawet mieszankę strychniny i nitrogliceryny

UKYOU KUONJI - Jeszcze jedna potencjalna narzeczona Ranmy. Jej ojciec, będący właścicielem wytwórni Okonomiyaki, proponował Genma Saotome rękę córki, jako narzeczonej Ranmy nim ci jeszcze wyjechali do Chin. Mimo, że chłopak miał już narzeczoną, ojciec Ranmy nie mógł się oprzeć ilości potraw, które dostał przy okazji tej umowy. Potem w drodze wyrzucił dziewczynkę. Ukyou z Ranmą spotkała się po 10 latach w Furinken HS. Była już wtedy uznaną artystką wojenną i oczywiście nadal kochała swojego byłego narzeczonego. Ukiyou jest wysoką atrakcyjną dziewczyną, często ubierającą się jak chłopak. Łatwo ją poznać po stalowej łopatce piekarskiej, której rękojeść wystaje zza jej pleców. Jest świetną kucharką, a jej specjalnością są oczywiście Okonomiyaki. Nieszczęśliwie rozkochana po uszy w Ranmie.

HINAKO NINOMIYA - Nauczycielka angielskiego w Furinken HS. Jako mała dziewczynka była bardzo chorowita, do czasu aż uzdrowił ją Happosai. Staruszek zakradał się do szpitala w poszukiwaniu bielizny pielęgniarek, a przy okazji przy pomocy Shiatzu i treningu przestawił metabolizm małej Hinako. Nauczył ją również wytwarzać bojową aurę, która odbiera ludziom energię i siły witalne. W filmie występuje bądź jako niewielka kobietka o manierach nastolatki, bądź jako seksowna dorosła kobieta. Ubiera się w żółtą sukienkę. Do wytworzenia aury używa okrągłych przedmiotów takich jak: monety, obrączki lub obręcze do koszykówki.

A to zdjęcie moich milusińskich. Uwaga, ten zezol po prawej kradnie damską bieliznę.



A teraz po prezentacjach przejdźmy do wspomnianych już wcześniej OAV. Dostępna seria to trzy kasety, z których każda zawiera dwa epizody...

KASETA 1 - "LIKE WATER FOR RANMA". Epizod 1 - "Akane vs Ranma - I'll be the one to inherit mother's recipes"

Początek tego odcinka to prawdziwa klęska dla domu Tendo. Akane znajduje w zapomnianym pudełeczku notatki jej matki. Kasumi rozpoznaje w nich przepisy kucharskie, na których bazie ich nieżyjąca rodzicielka tworzyła prawdziwą poezję żywnościową. Powracają wspomnienia z czasów, gdy Kasumi pomagała matce w kuchni wylewając co popadnie, powodując niewielkie pożary i spalając na popiół potrawy mięsne. Gdzie tu wspomniana na początku tragedia? Dopiero będzie... Otóż Kasumi rozchorowuje się poważnie i ląduje w łóżku. Natomiast Akane postanawia, że z książką matki podoła obowiązkom kuchennym. Horror... Pierwszy posiłek kończy się niemal wytruciem wszystkich biesiadników. Mimo groźby seppuku Ranma decyduje się uciekać do matki. Problem w tym, że Akane nikogo nie wypuszcza z domu. Na szczęście w nieszczęściu zjawia się pani Nadoka Saotome. Oczywiście Ranma i Genma szybko skaczą do sadzawki. Pani Saotome (ku uldze wszystkich obecnych) obiecuje przygotować posiłek. Niestety pomagać jej ma Akane i Ranka (czyli damski Ranma). Na nieszczęście dla panny Tendo, Ranma przejął się swoją rolą (i stwierdzeniem matki, ze będzie kiedyś świetną żoną) i wszystko robi lepiej od niej. Powinniście zobaczyć jak się to skończyło... A tak przy okazji, nie wkładajcie nigdy surowych jajek do kuchenek mikrofalowych...

Epizod 2 - "Stormy weather comes to school! Growing up with miss Hinako"

Bójkę między uczniami przerywa, ku zdumieniu agresorów, pojawienie się małej kobietki. Dodatkowo, zaatakowana mała istotka posługując się magiczną techniką, wysysa z chłopaków energię i odchodzi jako wspaniale zbudowana (ech!) dorosła kobieta. Następnego dnia okazuje się, że nieznajoma jest nową nauczycielką w Furinken HS. Dodatkowo uczy w klasie Ranmy. Nikt nie wie dlaczego w dziewczynie o imieniu Hinako zachodzą zmiany postaci. Nowym "przeciwnikiem" nauczycielki staje się Happosai. Goniony przez bandę rozwrzeszczanych dziewcząt, z nieodłącznym workiem pełnym bielizny, zostaje powalony po użyciu tajemniczej techniki, w której niepoślednią rolę zdaje się odgrywać 5-cio jenowa moneta. Ranma kradnie pieniążek, ale nie potrafi znaleźć jego zastosowania. Happosai przywiany przez wiatr (ofiary Hinako zmieniają się czasowo w wysuszone ściereczki) wyjaśnia mu, że to on nauczył Hinako tej techniki i tajemnica nie polega na użyciu monety, ale na zmianie metabolizmu osoby, która jej używa. Jednocześnie zdradza mu tajemnicę punktów energetycznych, na ciele człowieka, które pozbawią Hinako jej umiejętności.
Rozpoczyna się polowanie.



We will kiss you, hjeee hjeee..... Za co, przecież byłem grzeczny!



Punkty leżą niebezpiecznie blisko intymnych elementów ciała Hinako i każdy atak Ranmy kończy się w gronie uczniów, którzy coraz bardziej utwierdzają się w mniemaniu, że ich kolega to Cassanowa i perwersyjny zwierzak. Oczywiście wszystko kończy się szczęśliwie... Chociaż nie do końca... Jeszcze raz Happosai okazuje się nieprzewidywalnym geniuszem...

KASETA 2 - "AKANE AND HER SISTERS"
Epizody - The One To Carry On - Part I & II

W dzielnicy wybucha panika. Pojawił się złodziej żywności, który nie dość, że kradnie, to jeszcze pochłania każde danie w rekordowo szybkim czasie. Mogą się o tym przekonać zarówno Ukyou jak i Shampoo. Wszyscy zastanawiają się jak ująć cwanego rozrabiakę. Nie udają się pułapki wymyślone przez Ryoge i Kuno. W końcu na genialny wydawałoby się pomysł wpada Soun Tendo. Wręcza Akane ciastka dla sióstr i wysyła ją na miasto. W chwili gdy złodziej ma zaatakować, zostaje powstrzymany. Przed Akane stają dwie dziewczyny, z których jedna w ułamku sekundy pochłania niesiony deser. Potem obie ruszają za zdezorientowaną panną Tendo i nie dają się zgubić aż do dojo. Tam zaproszone do środka usiłują wyjaśnić całą sytuację. Są dwiema sierotami poszukującymi ojca. Prócz tego są doskonałymi wojennymi artystkami i we dwie stanowią niepokonany zespół. Starsza Natsume walczy czymś w guście wielkiej trzepaczki, młodsza Karumi jest mistrzynią tzw "Dragon Spiral attack" wykonywanego wstążką do włosów. Zaproszone na przyjacielski sparring pokonują Akane. Podczas kolacji dochodzi do szokującego wyznania. Obie dziewczyny pamiętają z przeszłości dzień, w którym zaatakował je niedźwiedź. Uratował je człowiek-olbrzym, który oświadczył im, ze jest ich ojcem i nazywa się Soun Tendo... Dodatkowym dowodem jest zdjęcie, na którym widać dziewczynki i kawałek pleców "ojca". Siostry dochodzą do wniosku, że jeśli są córkami właściciela dojo i jednocześnie są najlepszymi wojowniczkami w rodzinie, to dojo należy do nich. Powtórnie wyzwana do walki Akane zostaje pokonana i opuszcza rodzinny dom... Cała druga część to treningi Akane i Ranmy. Jedno i drugie wynajduje sobie najdziwniejsze sposoby, żeby poprawić szybkość i technikę. Ranma jako Ranka jest np. obrzucana cegłami przez dzieci, a Akane pomagają Ukyou i Shampoo (naturalnie z przyjaźni). W końcu obie panie (Akane i Ranka) decydują się wkroczyć, by odbić dojo rodziny Tendo... Końcówki jak zawsze nie dokończę m.in. dlatego, że to trzeba zobaczyć. Musicie więc przekonać się sami, kto przedstawił się walecznym sierotkom jako ich ojciec i czym się to dla niego skończyło... Swoją drogą jak można było go pomylić z Sounem Tendo?!!

Kicia! Kicia! Kicaaaaaaaaaa!!!





Cicho! Babcia Cologne myśli!

KASETA 3 - "DESPERATELY SEEKING SHAMPOO"
Epizod 1 - Shampoo's Sudden Switch! The Curse of the Contrary Jewel!

Kiedy młody człowiek śpieszy się do szkoły najbezpieczniej jest biec szlakami, którymi nikt nie uczęszcza. Np. po barierce mostu. Problem w tym, że jak się okazuje i tu można wpaść pod rower Shampoo. Cały ten epizod jest poświęcony zmiennym nastrojom Shampoo. Zmiennym nieprzypadkowo, bowiem za sprawą magii klejnotów babci Cologne. Shampoo z kolekcji babcinej biżuterii wybrała sobie tzw. "Reversal Jewel". Dziwny ten kamień ma tę właściwość, że przypięty normalnie powoduje przypływ miłosnych uczuć do kochanej osoby, przypięty odwrotnie zamienia miłość w nienawiść. Babcia Cologne dba o to, by klejnocik był stale w odwrotnej pozycji, liczy bowiem na to, że zaskoczony i znienawidzony Ranma dla odmiany z kolei zakocha się w jej wnuczce. I nie myli się. Ranma zaczyna traktować miłosny pojedynek z Shampoo jakby walczył w dojo. Jego obsesją zaczyna być doprowadzenie do sytuacji, w której Shampoo wyzna mu miłość... Przy okazji zbiera straszne cięgi. Raz od Shampoo, która nie może na niego patrzeć, to z kolei od Akane, którą wykorzystuje w roli wabika, w końcu od Ukyou, która po miłosnych wyznaniach poczuła się zmieszana i dla równowagi obiła Ranmie buźkę. W końcu babcina intryga omal nie doprowadza do oświadczyn... Wszystko pewnie zakończyło by się na ślubnym kobiercu (Shampoo w stroju panny młodej wyglądała prześlicznie), gdyby nie Mousse... A dlaczego ? Zobaczcie sami...

Epizod 2 - Tendo Family Christmas Scramble

Najspokojniejszy ze wszystkich epizodów. Niemal wszystko co żyje i co znamy z mangi i anime dostaje zaproszenie na świąteczne przyjęcie do domu Tendo. Oczywiście od razu biorą górę hormony i omal nie dochodzi do bijatyki między Shampoo, Ukyou i Kodachi z jednej strony, a Ryogą, Kuno i Mousse z drugiej. Pozamykanie ich w oddzielnych sypialniach nie rozwiązywało problemu i trzeba było im dać jakieś zajęcie. I tu się zaczyna - np. Ranma chcąc nie dopuścić do garnków Akane zabiera ją do strojenia choinki. Dwie znakomite kucharki czyli Shampoo i Ukyou poprawiają sobie smak potraw czym która potrafi, podczas gdy Kodachi wsypuje do napojów narkotyki. Ryoga wysłany z Kasumi po zakupy myli drogę. Polewa więc Mousse wodą, by ten jako kaczka pokazywał im kierunek. Potem już wystarczy przebijać się przez zagradzające im drogę mury. Przyjęcie kończy się oczywiście wielką awanturą i pogonią po dachach, natomiast cały epizod wspaniałym widokiem świątecznego nieba oświetlonego gwiazdkowym prezentem Kasumi...

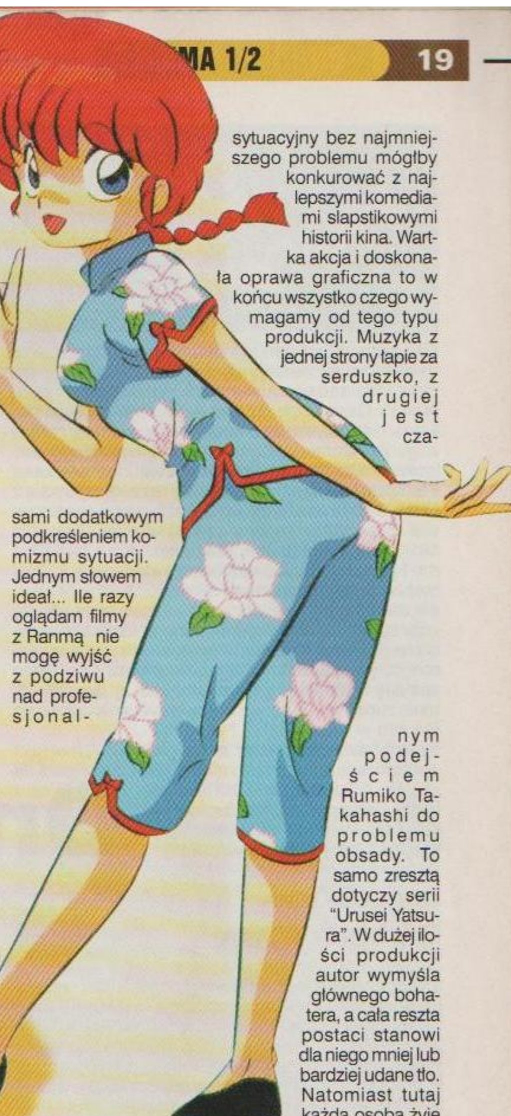




Pozostałe kasety OAV, tj.:

An Akane to Remember (Epizody: Reawakening Memories, Part I & II); Faster, Kasumi! Kill! Kill! (Epizody: "Hell Hath No Fury Like Kasumi Scorned!, "The Two Akanes! Ranma, Look At Me!!"); One Grew Over the Kuno's Nest (Epizody: "Team Ranma vs. The Legendary Phoenix", "Oh, Cursed Tunnel of Lost Love! Let My Love Be Forever!")
jak na razie nie są dostępne w sprzedaży. Czy będą? Czas pokaże...

Podsumowując: oceniając te filmy czuję się trochę dziwnie. Pewnych rzeczy ocenić się nie da, bo mają już określoną renomę, czy ktoś by chciał czy nie. Trudno jest ocenić pracę osoby, która obok "Ranmy" ma w swoim dorobku takie giganty jak "Urusei Yatsura" czy "Rumic World". Z góry się zastrzegam, że jako wielbiciel nieco zwariowanego świata rodzin Saotome i Tendo nie będę się silił na bezstronne spojrzenie na te OAV-ki. Humor sytuacyjny bez najmniejszego problemu mógłby konkurować z najlepszymi komediami slapstikowymi historii kina. Wartka akcja i doskonała oprawa graficzna to w końcu wszystko czego wymagamy od tego typu produkcji. Muzyka z jednej strony łapie za serduszko, z drugiej jest czasami dodatkowym podkreśleniem komizmu sytuacji. Jednym słowem ideał... Ile razy oglądam filmy z Ranmą nie mogę wyjść z podziwu nad profesjonalnym podejściem Rumiko Takahashi do problemu obsady. To samo zresztą dotyczy serii "Urusei Yatsura". W dużej ilości produkcji autor wymyśla głównego bohatera, a cała reszta postaci stanowi dla niego mniej lub bardziej udane tło. Natomiast tutaj każda osoba żyje własnym życiem i jej przygody stanowią osobny niemal wątek, który w mistrzowski sposób zapętla się miejscami i zazębia z wątkami innych postaci. Wydaje mi się, że gdyby nagle usunąć np. Ranmę z obsady, to jego brak może by dziwił, ale na pewno by nie raził. Cała reszta z powodzeniem dałaby sobie radę. Ranmę można lubić lub nie (znam i takich), ale nie można obok niego przejść obojętnie... Ja osobiście, z mojego miejsca za klawiaturą bardziej niż polecam. Zwłaszcza nastolatkom, które uważają, że mają z jakiegoś tam powodu przechlapane. Obejrzyjcie i od razu poczujecie się lepiej... Jeśli Ranma mógł przeżyć to i wy możecie...



Darek Styrna







Ranma 1/2 seria OAV (epizody 1-6)

Produkcja: Rumiko Takahashi/Atsuko Nakajima/Shogakukan/Kitty/Fuji TV
Dystrybucja: Kiseki
Dystrybucja w Polsce: Manta
Reżyseria: Junji Nishimura
Scenariusz: Ryota Yamaguchi
Chara design: Atsuko Nakajima
Muzyka: Akihisa Matsuura
Czas: 3x50 minut



Czy zastanawialiście się kiedykolwiek, co sprawia, że niektóre anime stają się kultowe? "Objętość?" zapyta ktoś zafascynowany ponad dwugodzinnym "Akirą". Oczywiście, że nie. A najlepszym tego dowodem jest zyskujące sobie coraz większą rzeszę zagorzałych fanów dzieło Hayao Miyazakiego pod tytułem "On Your Mark", które trwa... no właśnie... Pamiętam dobrze, gdy pierwszy raz zetknąłem się z OYM. Było to na Manga no Sekai 3, druga (eee, trzecia? była wtedy zmiana czasu) w nocy... właśnie skończyły się genialne "Memories" Katsuhiro Otomo i jechałem już na resztkach świadomości... Następną pozycją programu miał być "X - the Movie", ale zanim go wyświetlono, na ekranie pojawiło się coś, co wówczas wziąłem za trailer filmu Miyazaki-sama. Świetna muzyka, animacja i intrygujące zdarzenia, jakie ujrzałem (tzn. jakie przebiły się przez zasłonę ogarniającej mnie senności...) poraziły (*) mnie zupełnie. "Kurcze, muszę koniecznie zobaczyć ten film w całości...!". - I wtedy zostałem oświecony przez czyjś głos pochodzący z ciemności: "To JEST cały film." Tak, tak, OYM ma aż sześć i pół... minuty. No dobra, 6 minut i 40 sekund... I wiecie co? To jest najlepsze 6:40, jakie w życiu widziałem!!!

On Your Mark

Chage&Aska - On Your Mark

15 lipca 1995 roku na ekrany japońskich kin wszedł pełnometrażowy film legendarnej wytwórni Ghibli "Mimi wo sumaseba" ("If you listen closely" - "Whisper of Heart"). Przybyli na seans widzowie, oprócz pięknego filmu Yoshifumi Kondo, zostali uraczeni czymś jeszcze - animowanym teledyskiem wykonanym przez wytwórnię Ghibli do piosenki popularnego duetu Chage&Aska - "On Your Mark". Videoclip pokazywano także na koncertach piosenkarzy. Produkcja filmiku zajęła 6 miesięcy (hehe, to około minuta na miesiąc...) i kosztowała 100 000 000 (sto milionów) jenów, z czego najwięcej zapewne "zjadła" grafika komputerowa. Uff, nieważna jest jednak liczba zer w kosztach (to nie Hollywood), to, co się naprawdę liczy, to wspaniałe uczucie towarzyszące oglądaniu tego dzieła...

Historia

Dokonam teraz czynu niemalże bluźnierczego - spróbuję opisać słowami to, co powinno być odbierane wszystkimi możliwymi zmysłami - z góry przepraszam za moją bezczelność. I uwaga - nie czytajcie tego, jeśli boicie zepsuć sobie zabawę...

...zapraszają nas delikatne, kojące dźwięki gitary akustycznej. Ale jednocześnie widać, że coś się nie zgadza w sielskim obrazku. Niewinne białe obłoki na nieskazitelnie błękitnym niebie... ciche, spokojne miasteczko położone pośród bujnych łąk... zielone, delikatnie pijące promienie słoneczne drzewa... i nagły zgrzyt - oto przez chwilę widać znak ostrzegawczy z charakterystycznym "wentylatorem". Niepokój pogłębia tajemnicza budowla górująca nad miasteczkiem - sarkofag? Drogą jedzie wielka ciężarówka, także oznakowana trzema trójkątami - "wentylatorem", czyli symbolem "uwaga, radioaktywny"...

Nagle spokojna melodia zostaje przerwana przez gitarę elektryczną oraz huk silników grupy pojazdów lecących pomiędzy wieżowcami pogrążonego w ciemnościach nocy miasta. Napisy POLICE na burtach maszyn nie pozostawiają wątpliwości, co do ich zastosowania. I oto policyjne jednostki osiągają swój cel, wieżowiec-świątynię sekty "Saint Nova". Neon na budowli głosi "Bóg cię obserwuje" - jest to credo kultu. Przy dźwięku eksplozji i tłuczonego szkła rozpoczyna się atak, policjanci z oddziału specjalnego w maskach przeciwgazowych otwierają ogień z karabinów maszynowych do członków sekty, którzy nie pozostają im dłużni... Wkrótce podłogę świątyni zaścielają ciała zabitych wyznawców kultu. Gdy policjanci przeszukują budynek, w ciemnym, zaśmieconym puszkami coli pomieszczeniu, dwóch z nich (wyglądają jak Chage i Aska) znajduje tajemniczą, skutą łańcuchem nieprzytomną dziewczynę z anielskimi skrzydłami...

...żółty kabriolet alfa romeo pędzi drogą wśród zielonych pól, siedzą w nim dwaj policjanci i dziewczyna-anioł... powoli rozkłada skrzydła, Chage, z nieodłącznym papierosem w ustach, trzyma ją za rękę, wskazuje na niebo... Aska, siedzący za kierownicą, macha na pożegnanie... Anielica wzbija się w powietrze, wzlatuje ku niebu, ku wolności...

...niosą ją, wciąż nieprzytomną. Podają jej wody, udało się! Dziewczyna otwiera oczy... Ale wtedy zjawia się specjalna ekipa w kombinezonach antyradiacyjnych, by zabrać Anioła do Laboratorium... Gdy pojazd ze znakiem radiacji na burcie odlatuje, zabierając ze sobą dziewczynę, dwóch przyjaciół uświadamia sobie, że uwolniło ją tylko po to, by znów trafiła do niewoli. Zrezygnowani opuszczają głowy...

...ale nie potrafią zapomnieć...

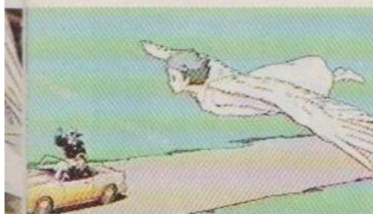
Nie mogą zapomnieć delikatnej, niewinnej dziewczyny... Nie mogą zapomnieć ufności, z jaką piła podaną jej wodę... Nie mogą zapomnieć, jak ją zawiedli...

Nie potrafią pogodzić się z tą myślą. W swoim mieszkaniu obmyślają plan działania. Gdy Aska otoczony papierosowym dymem pracuje przy komputerze (prawdopodobnie przeszukuje bazy danych, aby dowiedzieć się, dokąd zabrano Anioła), Chage opracowuje jakiś elektroniczny gadget. Z jego wyszczerzonej miny można wywnioskować, że odniósł sukces. Także Aska jest zadowolony - teraz są gotowi, by wyruszyć na ratunek...

...idą prowadzącym do Laboratorium długim korytarzem. Przebrani w kombinezony antyradiacyjne, niczym nie odróżniają się od personelu bazy. Napotkanych naukowców zajętych swoją pracą intruzi witają małą pompką. Kombinezony ekipy badawczej pęcznieją pod wpływem wpompowanego w ich systemy wentylacyjne gazu. Nieprzytomni padają na podłogę. Przyjaciele docierają wreszcie do więzionego Anioła. Dostępu do dziewczyny broni bariera z promieni lasera, które zostają wyłączone skonstruowanym przez Chage'a urządzeniem... Aktywuje się system alarmowy, ucieczce policjantów i Anioła towarzyszy wycie syren. Korytarzem dobiegają do garażu, gdzie stoi wielka ciężarówka, taka sama, jak na początku filmu. Zbiegowie wsiadają do środka i pojazd rusza z piskiem opon. Gdy wyjeżdża z budynku, w świetle dnia okazuje się, że miasto zbudowane jest pod ziemią, w gigantycznym szybie, przykrytym przeźroczystą kopułą. Wieżowce wielopoziomowego kompleksu budowli połączone są mostami. Bohaterowie jadą tym prowadzącym w kierunku powierzchni. Zjawiają się latające jednostki policyjne. Jedna z nich obniża swój lot, usiłując zagrodzić drogę uciekinierom i zmusić ich do zatrzymania. Ale Aska jest zdesperowany. Przyciska tylko mocniej pedał gazu... statek patrolowy eksploduje... z kłębów dymu i ognia wypada ciężarówka, jednak pod wpływem wybuchu niszczy się most, i pośród odłamków betonu i metalu auto zaczyna spadać... To już koniec... Przyjaciele próbują ocalić przynajmniej życie dziewczyny... Proszą, by rozłożyła skrzydła i odleciała, ona jednak, ciągle w szoku, nie potrafi... Aska trzyma ją za ręce, przerażenie rysuje się na jej ślicznej twarzy... Jest to jedna z piękniejszych i najbardziej wzruszających scen w historii anime. Desperacka próba nauczenia Anioła latania - młodej, niewinnej, przestraszonej dziewczyny, wobec nieuniknionej śmierci... próba nieudana... wszyscy










ON YOUR MARK

Słowa i muzyka: Aska
Aranżacja: Taisuke Sawachika

soshite bokurawa itsumono egaoto sugatade
hokorini mamireta fukuo haratta

konoteo hanaseba otosae tatenai
ochiteyuku koinwa nidoto kaeranai

kimito boku narande
yoakeo oinuitemitai jitensha

On Your Mark itsumo hashiri daseba
hayarino kazeni yarareta

On Your Mark bokuraga soredemo yamenainowa
yumeno shamen miagete ikesohna kigasurukara

soshite bokurawa kokorono chiisana akichide
tagaini furiotoshita kotobano yuhdachi

kotaeo dasanai sorega kotaeno yohna
harinokieta tokeino mojio yomu yohna

kimito boku subeteo
mitomete shimauniwa mada wakasugiru

On Your Mark itsumo hashiri daseba
hayarino kazeni yarareta

On Your Mark bokuraga koreo nakusenainowa
yumeno sinzoh megakete bokurato yobiautame

soshite bokurawa

On Your Mark itsumo hashiri daseba
hayarino kazeni yarareta

On Your Mark bokuraga soredemo yamenainowa
yumenoshamen miagete ikesohna kigasurukara

On Your Mark itsumo hashiri daseba
hayarino kazeni yarareta

On Your Mark bokuraga koreo nakusenainowa
yumeno sinzoh megakete bokurato yobiautame

Oh... soshite bokurawa

spotykają przeznaczenie w kilkukilometrowej otchłani...

....deja vu. Widzimy ponownie wszystkie zdarzenia. Policjanci znajdują Anioła, wkradają się do laboratorium, alarm, ucieczka korytarzem, ciężarówką... policyjna obława, desperacki krok Aski... wybuch pojazdu patrolowego niszczy most, i pośród odłamków betonu i metalu auto zaczyna spadać... To już koniec...? Nagle aktywowane zostają silniki odrzutowe umieszczone w podwoziu ciężarówki. Pojazd unosi się i z impetem wpada w blok mieszkalny... Dwoje osłupiałych staruszków widzi, jak z nowej, wątpliwej "ozdoby" ich małego mieszkanka wyskakuje dwóch mężczyzn z Aniołem na rękach...

...tunel prowadzący na powierzchnię. Żółte alfa romeo wiezie policjantów i dziewczynę. Mijają ostrzegawcze napisy "Uwaga! światło słoneczne" i "Życie nie zagwarantowane". Ziemia wokół wylotu tunelu jest jałowa, ale dalej rośnie już trawa. Droga prowadzi wśród zielonych pól, w tle widać budowle reaktorów atomowych. Widać także sarkofag z początku filmu...

...dziewczyna powoli rozkłada skrzydła, Chage trzyma ją za rękę, całuje jej dłoń, Aska, siedzący za kierownicą macha na pożegnanie... Chage rozluźnia uchwyt, Anielica wzbija się w powietrze, wzlatuje ku niebu, ku wolności... Wkrótce znika w błękicie... w dole samochód zatrzymuje się na poboczu, policjanci patrzą w niebo, zatrzymując dla siebie ostatnie wspomnienie Anioła... coraz spokojniejsza muzyka milknie, pozostawiając uczucie niedosytu...

Czas refleksji

Jedną z kilku najbardziej fascynujący rzeczy w "On Your Mark" jest to, że Miyazakiemu udało się wykreować cały świat, chociaż nie miał on zbyt wiele czasu, by go zaprezentować. Historia przedstawiona w filmiku jest siłą rzeczy dość prosta, ale rekompensują to sposób, w jaki zostaje opowiedziana i emocje, jakie przekazuje widzowi. Jest to jeden z najciekawszych, o ile nie najciekawszy, pod względem scenariusza videoclip. Ale o co w nim dokładnie chodzi? Najpierw spytajmy samego autora.

W wywiadzie, jakiego udzielił Animage w sierpniu 1995 roku (**), Miyazaki powiedział, że OYM jest historią świata po tzw. fin de siecle ("koniec wieku", czyli dekadentyzm się kłania...). Świata opanowanego przez skażenie radioaktywne i choroby. Co więcej, Miyazaki wierzy, że taki czas nastanie, zrobił film, myśląc o tym, jak będzie wyglądało życie w takim świecie. Jak powiedział, świadomie dokonał "błędnej" interpretacji słów piosenki. "Myślę, że w takich czasach ludzie będą bardzo konserwatywni w kwestii krytykowania systemu, choć także staną się anarchistami. To dlatego, że ciągle myślą, iż mają rzeczy do stracenia, ale jeśli stracą wszystko, staną się anarchistami i zaczną umierać jak psy. A my używamy "narkotyków", "sportów zawodowych" lub "religii", aby odwrócić uwagę od takiej rzeczywistości, nieprawdaż? I taka postawa stanie się powszechna. I pomyślałem, że to była piosenka, która wyraża to, co chciałbyś powiedzieć, by ukryć taką postawę przed władzami w takich czasach".



Problem środowiska naturalnego jest tematem często poruszanym w filmach Miyazakiego ("Nausicaa", "Mononoke Hime"). Podobnie jest w "On Your Mark". Oto świat pogrążony w chaosie, nękany chorobami, śmiertelnym skażeniem radioaktywnym i promieniowaniem ultrafioletowym... I, paradoksalnie, przyroda uwolniona od obecności człowieka jest wreszcie bezpieczna. Niczym w Czernobylu po katastrofie reaktora w 1986 roku (sarkofag w tle spokojnej wioski nawiązuje do tego wydarzenia), skażony teren staje się czymś w rodzaju sanktuarium natury. Człowiek zostaje zepchnięty do podziemnych miast, ale flora spokojnie żyje na powierzchni. A tak mówiąc na marginesie, Miyazaki nie uważa, że w rzeczywistości ludzie zamieszkają w takich miastach, nie będą w stanie: "Myślę, że będą żyli na powierzchni, cierpiąc z powodu chorób". I jeszcze mały drobiazg, na jaki zwróciłem uwagę. Widać, że ludzie nigdy się nie zmienią. Oto, żyjąc w zniszczonym na skutek dewastacji środowiska świecie, główni, w dodatku pozytywni, bohaterowie palą papierosy. Choć z drugiej strony, może jest to tylko symbol wolności wyboru i sprzeciw wobec coraz bardziej restrykcyjnych zakazów palenia? Jakby na to nie patrzeć, szlag trafia "wychowawczy wydźwięk filmu" (i to jest jego kolejną zaletą, hehe, brak tępego moralizowania. Nie napiszę, jak u kogo).

Kim jest Anioł? Oto, co mówi na ten temat Miyazaki: "Ale, nie powiedziałem, że to jest anioł, a może ona była tori no hito (człowiek-ptak). To nie ma znaczenia". Dobra, dobra, jak dla kogo. "Policjanci" i "Anioł" - przeprowadzającemu wywiad przypomniało to dzieła Mamoru Oshii. Każdy oglądał "Ghost in the Shell", pamięta zapewne scenę ataku śmigłowców na Motoko. Widziała spadające aniele pióra, jeden z ulubionych "rekwizytów" Oshii-sama. Anioł Miyazakiego jest piękną w swej niewinności młodą dziewczyną, wszystko w niej jest takie idealnie czyste, nieskażone złem - uśmiech, spojrzenie, nawet sukienka, ładna mimo swej prostoty (a może dzięki niej)... To wszystko sprawia, że nawet bez swych białych skrzydeł wyglądałaby jak całkowite przeciwieństwo tego chorego świata. Nie wiemy, skąd się wzięła. "Oshii-san zawsze robi dużo o Aniele rodzącym się lub nie (chodzi zapewne o film Oshii'ego "Tenshi no tamago" - "Angel's egg" z 1985 roku), więc ja po prostu poszedłem do przodu i umieściłem ją w filmie" - żartuje Miyazaki. Oczywiście, ktoś mógłby wytłumaczenie znaleźć w panującej radiacji, ale... nazwanie Anioła mutantem zabiłoby całą










poetykę filmu. Choć być może jest to prawdopodobne rozwiązanie. Ciekawe również, kim dziewczyna jest dla policjantów. Czy symbolizuje ona nadzieję w chaotycznym świecie? Ale ona odlatuje, pozostawiając ich na ziemi... Jednak musieli ją wypuścić... "(...) jeśli nie poddasz się całkowicie sytuacji i będziesz się trzymać swojej nadziei, nie pozwalając nikomu jej dotknąć, a potem będziesz musiał tę nadzieję wypuścić, wypuść ją tam, gdzie nikt nie zdoła jej dotknąć" - mówi Miyazaki. To chyba najważniejszy przekaz filmu. Dlatego, chociaż policjanci i Anioł giną, dostają kolejną szansę. Mocno trzymają się swojej nadziei. Fakt, że powracają po śmierci, musimy zaakceptować tak samo jak istnienie Anioła. Choć znowu można poszukać "logicznego" wytłumaczenia. Kto czytał "Ubik" Philipa K. Dicka (a kto nie czytał - marsz do biblioteki!) (oj tak! - dop. Jedi), pamięta dziewczynę-espera Pat (psychotroniczkę, jeśli ktoś woli), której moc pozwalała na ingerencję w przeszłość, zmienianie zdarzeń. Anioł być może również posiada taką moc. To dla tych, co lubią, gdy wszystko jest poukładane. Reszta niech cieszy się pewną baśniowością OYM... Anioł odleciał... co stało się dalej z dwoma przyjaciółmi? - "Prawdopodobnie powrócą, by nadal być policjantami. Nie wiem, czy będą mogli wrócić" - uśmiecha się Miyazaki. Co sprawiło, że tyle poświęcili dla tej ulotnej chwili? Wyrzuty sumienia? A może zwykła ludzka przyzwoitość, nie pozwalająca przejść obojętnie... może zakochali się w oczach Anioła... Jedyny moment, kiedy okazują swoje uczucie dziewczynie, gdy ją wypuszczają na wolność, jeden pocałunek w dłoń, jedno spojrzenie... czy można kochać kogoś tak nierealnego? Teraz muszą wrócić do świata toczonego chorobą. Miyazaki mówi: "Ostatecznie nie mamy innego wyboru niż zacząć tam. Nawet w chaotycznych czasach istnieją dobre rzeczy, które nas pobudzają. Jak powiedziała Nausicaa - 'Jesteśmy ptakami, które latają raz za razem nad tamtym porankiem, kaszląc krwią"...

Oczywiście, podobnie jak w przypadku poezji, możliwości odczytu OYM jest tyle, ile jej odbiorców. "Umieściłem tam wiele ukrytych rzeczy, ale skoro to jest film muzyczny, ludzie mogą je sobie interpretować jak chcą" - mówi Miyazaki. I ma całkowitą słuszność, i to jest piękne. Spotkałem się z odbiorem OYM jako historii dwóch przyjaciół (pozdrawiam tego drugiego!), nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności zakochanych w tej samej dziewczynie, którzy poświęcają to uczucie, by nie robić z jej (i swojego) życia piekła. I nie jest ważne, co tak NAPRAWDĘ "autor miał na myśli". Najważniejsze, by zmusiło to widza do myślenia, do przeżywania... Oglądając anime, nie nastawiajcie się na bezmyślne gapienie w ekran. Poszukujcie ukrytych znaczeń, albo nawet odniesień do waszych własnych przeżyć. Tego mnie nauczyło "On Your Mark". I to mnie skłoniło do napisania tego tekstu. Zbyt często przechodzimy obok ważnych rzeczy, nie zauważając ich, za bardzo się śpieszymy...

Chage & Aska

Pewnie zastanawiacie się, kim są Chage i Aska. Piosenkarzami? Bingo! Ale nie są to pierwsi lepsi IDORU, tylko doświadczeni wykonawcy z całkiem niezłym dorobkiem płytowym, bijący rekordy popularności nie tylko w rodzimej Japonii, ale w całej Azji.

Wracając jeszcze na chwilę do filmu OYM. Jak się pewnie domyśliliście, postacie policjantów są wzorowane na obu piosenkarzach, Chage ma swoje nieodłączne ciemne okulary, a także kubek ze swoim imieniem. Podobny zabieg (animowani bohaterowie wzorowani na wykonawcach) zastosowano w ciekawie animowanym teledysku duetu Sly&Robbie "Superthruster" z tego roku (***). A teraz poznajcie bliżej Chage i Askę.

Chage
Prawdziwe nazwisko: Shuji Shibata
Data urodzenia: 6.01.1958
Miejsce urodzenia: Kokura-ku,Kitakyushu, Fukuoka, Japonia;
Grupa krwi: B
Ma starszego brata. Żonaty.
Jego rodzice prowadzili japońską restaurację (właściwie robią to do dziś...). Gdy uczęszczał do wyższej szkoły średniej Fukuoka Dai-ichi, zainteresowany grą na gitarze wraz z trzema przyjaciółmi założył zespół. Wstąpił na Uniwersytet Ekonomiczny Fukuoka Daiichi...

Aska
Prawdziwe nazwisko: Shigeaki Miyazaki
Data urodzenia: 24.02.1958
Miejsce urodzenia: Fukuoka, Japonia
Grupa krwi: A
Ma młodszą siostrę. Żonaty.
Jego ojciec był oficerem Sił Samoobrony. Aska jako mały chłopiec cierpiał na astmę. By pokonać chorobę, w wieku 5 lat zaczął trenować kendo. Poświęcał mu cały wolny czas. Na kilka lat przeniósł się wraz z rodziną do Sapporo (jego ojciec dostał transfer). Gdy zaczął uczęszczać do wyższej szkoły średniej Fukuoka Dai-ichi, z pewnego powodu opuścił klub kendo. I wtedy spotkał muzykę. Wstąpił na Uniwersytet Ekonomiczny Fukuoka Dai-ichi i zapisał się do klubu muzycznego...

I co dalej?

Chage i Aska poznali się w uniwersyteckim klubie muzycznym. Aska zaproponował, by razem wzięli udział w organizowanym przez Yamahę konkursie piosenki Pop-con. Dzięki wytężonej pracy udało im się go wygrać. Było to w 1979 roku. Od tego czasu wydali 18 albumów studyjnych, 2 płyty koncertowe i 7 składanek, utrwalając swoją pozycję na japońskiej scenie muzyki popularnej. Wywarli duży wpływ na innych artystów. Skomponowali ponad 200 piosenek, niektóre z nich stały się tak popularne, że weszły do repertuaru artystów z innych krajów azjatyckich. Dochodziło czasem do sytuacji, że ich oryginalny utwór konkurował na liście z coverem wykonywanym przez innego piosenkarza! Zasłużenie zdobyli wiele nagród (za mało miejsca, by je wszystkie przytoczyć...), jak choćby w 1991 za album "Tree" (2,5 mln. sprzedanych egzemplarzy) otrzymali Japan Gold Disc Award w sześciu kategoriach. Zostali dostrzeżeni także poza Azją, skomponowali i wykonali główny motyw muzyczny niesławnego "Street Fighter" z Jean-Claudem (niestety, nawet ich muzyka nie uratowała tego gniota... no cóż, Hollywood...). Rozpoczęli współpracę z zachodnimi muzykami. Aska, poza grą w duecie, rozwinął karierę solową, a Chage założył zespół "Multimax". Co roku ich płyty osiągają szczyty list sprzedaży w całej Azji.

Miyazaki: "Patrząc z perspektywy całej historii Ziemi, ludzkie problemy zawsze były niczym przeziębienie".

Na zakończenie małe podsumowanie. Nie ma sensu chyba rozpisywać się o rzeczach oczywistych, takich jak niezwykła dbałość o detale czy najwyższa jakość animacji. To każdy widzi. Oczywiście, w filmie Miyazakiego nie mogło zabraknąć scen "biegania", z których słynie (pamiętacie Totoro?). Czy OYM ma wady? Nie wiem, sam żadnych nie znalazłem. Początkowy niedosyt wywołany małym rozmiarem mija, gdy uświadomimy sobie jego kompletność, żadnego zbędnego ujęcia czy gestu. Podziwiam ten filmik za niesłychanie wielki ładunek emocji, jaki został w nim zaklęty. I może się powtórzę, ale to najlepsze 6:40, jakie w życiu widziałem!!!

Shinno Michio

PS. Już wiecie, co to jest kultowe anime? To jest coś takiego, co ma aż 6:40, ale można o tym pisać i pisać, a i tak nie wyczerpie się tematu.
PS 2. Odpowiedź na listy fanek: Tak, znam tekst OYM na pamięć. Ale ze względu na piękno mego głosu mam sądowy zakaz śpiewania.

Przypisy:
Słowniczek: "poraził" (czasownik) - wprowadził w stan, w którym siedzi się z rozdziawioną gębą (w ekstremalnych przypadkach dopuszczalna jest kapiąca ślina), wzrokiem wbitym w ekran, a jedyną reakcją na próby nawiązania kontaktu przez kogoś z zewnątrz jest zdawkowe "ahaa..".
**** Wszystkie cytowane przeze mnie wypowiedzi Hayao Miyazakiego pochodzą z wywiadu, którego udzielił Animage. Jego tekst został przetłumaczony na angielski przez Ryoko Toyama i umieszczony na nausicaa.net. Dzięki & my respect!**
***** Do obejrzenia w VivaII. Ciekawostka: inna piosenka Sly&Robbiego, "Zen Concrete" jest zilustrowana świetnie zmontowanymi i dobranymi do muzyki fragmentami anime "Ghost in the Shell"! Ale to tak na marginesie.**

Tekst ten dedykuję "Mojemu Aniołowi..."



Posłuchaj szeptu swojego serca

Mimi wo Sumaseba
Whisper of the Heart

Książki to całe moje życie. To właśnie dzięki nim poznaję wspaniałych bohaterów, przeżywam cudowne przygody i odwiedzam fantastyczne krainy... Moi rówieśnicy uważają mnie za mola książkowego, ale oni mnie nie rozumieją; zrozumieć może mnie tylko ktoś taki jak ja, Seiji. Kim jest Seiji? - tak naprawdę sama tego nie wiem - Seiji Amasawa - prawie zawsze znajduję to nazwisko na kartach bibliotecznych książek, które wypożyczam. To właśnie dzięki niemu oraz grubemu kotu o imieniu Moon, przeżyłam cudowną przygodę na jawie, odnalazłam miłość i cel swojego życia...

Shizuku ma czternaście lat, głowę nabitą marzeniami i otoczoną wizjami wspaniałych światów znanych z kart powieści. Shizuku jest bowiem klasycznym przykładem mola książkowego, który z wprost zadziwiającą szybkością "pochłania" wszystkie pozycje ze swojej miejscowej biblioteki... I w sumie tutaj nasza historia mogłaby się zakończyć, gdyby nie to, że już niebawem w życiu naszej bohaterki nastąpią przełomowe zmiany... Shizuku od dłuższego czasu nie daje spokoju pewien fakt. - Na kartach bibliotecznych książek, które regularnie wypożycza, znajduje dane wciąż tej samej osoby - Seijiego Amasawy - w głowie rozmarzonej dziewczyny pojawia się tysiące pytań i wyobrażeń o tajemniczym miłośniku książek. Kto to taki? Jak wygląda? Kim jest tajemnicza osoba o imieniu Seiji? Czy jest to ktoś jej podobny? Ktoś, kto tak samo kocha czytanie jak ona? Ktoś, z kim mógłby znaleźć wspólny język i rozwinąć nić porozumienia? Seiji... kim jesteś Seiji...



Concrete Road

Pewnego pięknego i upalnego ranka Shizuku wybiera się na spotkanie ze swoją przyjaciółką - Yuko. Wędrując znanymi ulicami rodzinnego miasta i zachwycając się wspaniałą pogodą, dociera do swojej szkoły. Szkolne boisko pełne jest roześmianej młodzieży. Chwilę później Shizuku jest już w szkolnym budynku i prosi panią Kosaka o przysługę - otwarcie szkolnej biblioteki... Gdy w ręce Shizuku wpada pewna tajemnicza książka, dziewczyna trafia na kolejną zagadkę. Okazuje się bowiem, że tej książki nikt przed nią nie wypożyczał, a jeszcze dziwniejsze jest oznaczenie na jej pierwszej stronie - pieczątka informująca, że książka ta jest darem z Kolekcji Amasawy... Amasawy...? TEGO Amasawy!? - kolejne pytanie bez odpowiedzi. Nauczycielka również nie potrafi pomóc Shizuku, lecz informuje dziewczynę o osobie, która na pewno będzie mogła coś na ten temat powiedzieć. "Śledztwo" Shizuku zostaje nagle przerwane przez Yuko, która właśnie pojawia się w bibliotece...

Dziewczęta siadają w cieniu szkolnego parku. Shizuku sięga do torby i pokazuje przyjaciółce tekst piosenki zatytułowanej Country Road, a chwilę później razem z Yuko zaczynają śpiewać... Dźwięczne głosiki obu wykonawczyń sprawiają, że pierwsza próba wypada obiecująco, jednak Shizuku jest przeciwnego zdania - nie jest do końca zadowolona z tłumaczenia. Sięga więc do torby raz jeszcze i wręcza Yuko inny tekst, który nosi tytuł - Concrete Road, i jak się okazuje - jest parodią słów śpiewanego przed chwilą przeboju... Obie śmieją się zachwycone. W pewnej chwili Yuko zwierza się Shizuku ze swojego problemu - dostała list miłosny od wielbiciela. Shizuku próbuje wyciągnąć od zakłopotanej przyjaciółki więcej informacji, domyśla się jednak, że Yuko jest zadurzona w kimś innym. Sprawa staje się jasna, gdy w tej samej chwili pojawia się klasowy kolega obu dziewcząt - Sugimura... zakłopotanie Yuko sięga zenitu... Shizuku biegnie za szybko oddalającą się przyjaciółką i w pośpiechu zostawia na ławce książkę z kartką zawierającą tłumaczenie słów piosenki...

W drodze powrotnej obie przyjaciółki są tak zaaferowane zaistniałą sytuacją, że dopiero po pewnym czasie Shizuku zauważa brak książki. W pośpiechu żegna się z Yuko i wraca do przyszkolnego parku... Gdy przybiega na miejsce widzi, że ktoś siedzi na ławce, na której jeszcze niedawno rozmawiała z Yuko. Z zainteresowaniem podchodzi bliżej i widzi nieznajomego chłopca, który czyta pozostawioną przez nią książkę... Tajemniczy czytelnik oddaje zgubę, a przy tym zachowuje się dosyć nieuprzejmie... O ile Shizuku byłaby w stanie znieść taką dawkę bezczelności ze strony nieznajomego impertynenta, w chwili, gdy słyszy krytykę tłumaczenia słów piosenki, wzburza się nie na żarty... Wracając pęka ze złości i rzuca gromami w krnąbrnego nieznajomego... uspokaja się dopiero w domu, gdy po otwarciu książki ponownie trafia na tajemniczą pieczątkę Kolekcji Amasawy... Amasawy... Amasawy - dźwięczy jej w głowie... kim... jest... Amasawa...

"Kto wie, co zakręt bliski kryje,
Drzwi tajemnicy, dziwną ścieżkę.
Tyłem ją razy w życiu mijał,
Aż przyjdzie chwila, gdy nareszcie
Otworzy mi się droga nowa
Tam, dokąd księżyc nam się chowa,
I zaprowadzi mnie najdalej,
Tam, skąd nad ziemią słońce wstaje."

J.R.R. Tolkien, "Władca Pierścieni"

"(...) Płonąc z ciekawości pobiegła na przełaj przez pole za Białym Królikiem i zdążyła jeszcze spostrzec, że znikł w sporej norze pod żywopłotem. (...)"

Lewis Carroll, "Alicja w krainie czarów"

Cudowna podróż Shizuku

Kolejny dzień jest równie śliczny jak poprzedni, mimo nowych obowiązków, jak zwykle narzuconych przez surową siostrę. Shizuku wybiera się do miejskiej biblioteki, w której pracuje jej tata. Oczywiście dostarczenie posiłku swojemu rodzicielowi nie jest jej jedynym celem - w końcu podąża do miejsca, gdzie jest pełno... książek... Shizuku zmierza na najbliższą stację metra, wsiada do pociągu i rozpoczyna swą cudowną podróż...

...w pewnej chwili spostrzega grubego kociaka. Samotny kot podróżujący metrem? A do tego... kot wskakuje na siedzenie obok i obserwuje przesuwający się za oknem krajobraz... w głowie Shizuku zapala się dziwna iskierka... jej romantyczna natura zaczyna natychmiast budzić się do życia. Ciekawość sięga gwiazd, gdy Shizuku zauważa, że tajemniczy kot wysiada wraz z nią na tej samej stacji. Rozpalona z ciekawości biegnie za tajemniczym podróżnikiem i widzi, jak ten, pewny siebie, przechodzi przez ulicę korzystając z przejścia dla pieszych. - Czyżby też zmierzał do biblioteki? - pyta samą siebie zaintrygowana Shizuku. - Niestety, gdy dziewczyna oddala się od centrum, gubi "trop", lecz... tylko chwilowo, bo w pewnym momencie zauważa tajemniczego zwierzaka idącego po murze. Podążając za grubym kociakiem uliczkami i zakamarkami willowego przedmieścia, Shizuku trafia do najdziwniejszego i najwspanialszego zarazem sklepu, jaki w życiu widziała. Trudno nawet nazwać to miejsce sklepem, gdyż mieszczące się w cichej uliczce, pozbawione jakichkolwiek klientów i zastawione przepięknymi antykami pomieszczenie, sprawia wrażenie magicznego miejsca, w którym zatrzymał się czas. Oczarowana tym odkryciem Shizuku, nadal podążając za kotem, staje na progu i ostrożnie zagląda do środka... Pusto. Półmrok. Cisza. - Wśród wielu wspaniałych przedmiotów zgromadzonych w tym przedziwnym miejscu znajduje się jeden, który natychmiast zwraca uwagę dziewczyny - figurka kota. Statuetka stojąca na stole wydaje się emanować jakąś dziwną energią... Zauroczona jej pięknem dziewczyna prawie nieświadomie wchodzi do środka, zbliża się do figurki i przez chwilę nie może się oprzeć wrażeniu, że nieruchoma statuetka i gruby kot, który ją tutaj przyprowadził, to ta sama

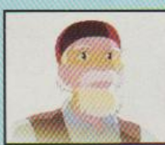
(uwaga - w tekście wyjawionych jest wiele tajemnic - spojlery!)



Shizuku Tsukishima (Yuko Honna) *- w anime ma 14 lat i uczęszcza do trzeciej klasy szkoły średniej niższego stopnia. Shizuku to dosyć nietypowa Japonka, gdyż jest bardzo otwarta i potrafi być nadzwyczaj bezpośrednia w wyrażaniu swych opinii (co jest w Japonii rzeczą rzadko spotykaną, a nawet źle widzianą). Shizuku jest molem książkowym (można nawet powiedzieć - otaku książek, szczególnie tych w klimacie fantasy:) i w którymś momencie swojego życia postanawia zostać pisarką. A dzieje się to częściowo za sprawą Seijiego, bowiem Shizuku jest pod wrażeniem kogoś, kto tak ciężko pracuje i tak wiele poświęca swojemu życiowemu celowi; jest bardzo stanowcza w swym postępowaniu, co najlepiej obrazuje jej determinacja podczas pisania swojej powieści (wstaje o czwartej rano aby pisać; nie jada z rodziną posiłków, aby nie tracić czasu, a zamiast tego zajada batoniki w trakcie pracy). Shizuku tak bardzo oddaje się realizacji swojego celu, że w pewnym momencie jest gotowa tylko z tego powodu porzucić dalszą edukację, gdyż jest przekonana, że to co robi w danej chwili jest dla niej ważniejsze. Jej przygoda z Moonem przypomina niemal baśniową historię z kart książek.*



Seiji Amasawa (Issei Takahashi) *- lat 15, tajemniczy chłopak z kart bibliotecznych, którego Shizuku wyobraża sobie jako cichego i delikatnego chłopca. Pierwsze spotkania z Shizuku nie wyglądają obiecująco, gdyż chłopak wydaje się w stosunku do dziewczyny szorstki i ogólnie mówiąc, nieuprzejmy. Początkowo nie wiadomo, że tajemniczy chłopak i Seiji, to ta sama osoba - ale tak właśnie jest. Z czasem Seiji i Shizuku znajdują w sobie miłość, a powierzchowne zachowanie chłopca znika. Seiji pragnie pozostać lutnikiem, czyli osobą wyrabiającą skrzypce. Ma przed sobą jasno określony cel i z wielką stanowczością realizuje go krok po kroku. Jedną z jego poważniejszych decyzji jest wyjazd do Włoszech, do Cremony (i rozstanie z Shizuku) w celu kontynuowania nauki lutnictwa. Jego stanowczość i zapał w realizowaniu swoich planów ma decydujący wpływ na podjęcie przez Shizuku decyzji o napisaniu powieści, i w ogóle poświęceniu się pisaniu.*



Nishi Shiro (Keiju Kobayashi) *- Seiji ma o nim wysokie mniemanie i znajduje się pod silnym oddziaływaniem jego autorytetu. Dziadek Seijiego ma 80 lat, jest właścicielem nastrojowego antykwariatu i fanem jazzu. Nishi wydaje się jedyną dorosłą osobą, mającą tak dobry kontakt z młodzieżą (przede wszystkim chodzi tu o Shizuku, którą jako jedyny dorosły wydaje się rozumieć - znajduje z nią wspólny język oraz dzieli zainteresowania dla starych przedmiotów i... fascynację dla Barona). Jest bardzo pobłażliwy, szczególnie dla Shizuku, do której odnosi się ze spokojem nawet wtedy, gdy ta praktycznie zmusza go do natychmiastowego przeczytania swojej powieści, a później do wypowiedzenia się na temat jej pracy Jego antykwariat jest pomysłem ekstrawaganckim (przedmioty również - zwróćcie uwagę na tarczę stojącego zegara... Porco Rosso???:), gdyż częściej bywa zamknięty i praktycznie nigdy nie widać w nim klientów. Prawdziwą miłością Nishiego jest muzyka oraz figurka Barona, która ma ścisły związek z miłością Nishiego z młodych lat, o czym dowiadujemy się z jego snu i opowiadania, pod koniec filmu... Nishi w młodości poznał swoją miłość w Niemczech, lecz wojna pokrzyżowała jego plany o powrocie i spotkaniu z ukochaną... Szczerze mówiąc ta postać wydała mi się dziwnie podobna do... mistrza Miyazakiego...*



Yuko Harada (Maiko Kayama) *- rówieśniczka Shizuku i jej najbliższa przyjaciółka oraz koleżanka z klasy. Obie zwierzają się sobie z największych tajemnic i życiowych kłopotów. Yuko jest uwikłana w problem sercowy, gdyż dostaje list miłosny od tajemniczego wielbiciela, a na dodatek ów wielbiciel prosi ją o odpowiedź, używając jako pośrednika Sugimury - klasowego kolegę Yuko i Shizuku. Niby nic, ale jeśli wziąć pod uwagę, że Yuko jest w nim na śmierć zakochana!? Mało tego - Sugimura jest zakochany w Shizuku, a Shizuku... eeech, jeśli chcecie wiedzieć, jak się skończyła nieszczęśliwa miłość Yuko, przyjrzyjcie się dokładnie pewnej parce na moście, podczas wyświetlania napisów końcowych...*



Sugimura (Yoshimi Nakajima) *- kolega z klasy Shizuku i Yuko. Zadurzony w Shizuku nie chce przyjąć do wiadomości, że jego obiekt westchnień uważa go "tylko" za przyjaciela. Zna się z Shizuku od najmłodszych lat, praktycznie razem się wychowali. Nie zauważa (przynajmniej na początku) z kolei zapatrzonej w niego Yuko. Należy do szkolnej drużyny baseballowej.*

Metrem ku życiowej przygodzie...



osoba... odpowiedzią na jej pytanie wydaje się być dziwny refleks w oczach dostojnego kota, który przez chwilę wygląda jak gdyby miał ożyć... dla Shizuku to właśnie się stało... Z hipnotycznego zamyślenia wyrywa ją starszy pan, który nie wiedzieć skąd, nagle pojawia się w pomieszczeniu. - Możesz tutaj zostać. - Zapewnia nieco zakłopotaną dziewczynę - Baron się nudzi... ...Baron...???

Chwilę potem zachwycona Shizuku ma okazję zobaczyć w działaniu wspaniały, zabytkowy zegar, istne dzieło sztuki, które nie dość, że zachwyca pięknem swojego wykonania, to na dodatek kryje w sobie romantyczną opowieść o niespełnionej miłości... prezentacja zostaje nagle przerwana, gdy Shizuku uświadamia sobie, że jest już spóźniona - przecież miała iść do biblioteki! Wybiega jak szalona, pytając czy może tu wrócić i przy okazji zostawiając torbę z posiłkiem dla taty...

Jest szczęśliwa! Nie dość, że odkryła tak wspaniałe miejsce, to jeszcze znajduje się ono blisko biblioteki, a więc będzie mogła zaglądać tutaj częściej! To takie ekscytujące, zupełnie jak w powieści! - oszołomiona sporą ilością cudownych przeżyć Shizuku dociera w końcu pod bibliotekę i... nagle słyszy swoje imię. Gdy odwraca się, widzi chłopca na rowerze, tego samego, którego spotkała w przyszkolnym parku! Czego on może od niej chcieć?! - okazuje się, że tajemniczy chłopak przywiózł Shizuku pozostawioną w sklepie torbę ze śniadaniem, gdyż starszy pan, którego niedawno poznała Shizuku, jest jego dziadkiem. - Zaskoczenie Shizuku jest kompletne, gdy dostrzega na bagażniku roweru chłopca, kota - tego samego, który przyprowadził ją do sklepu! - po takiej dawce przeżyć na Shizuku nie robi już nawet większego wrażenia uwaga na temat jej roztargnienia oraz słowa znanej jej piosenki... Concrete Road...

W bibliotece, podczas wyszukiwania książek, Shizuku po raz kolejny trafia na znane nazwisko i po raz pierwszy kojarzy je z... tajemniczym chłopcem. - NIE!!! To nie może być ON! - nie ktoś taki, nie tak go sobie wyobrażała...!

Na drugi dzień po lekcjach dochodzi do spotkania Shizuku i Sugimury. Oboje próbują wyjaśnić sobie pewne sprawy, Shizuku mówi przyjacielowi o miłości, jaką żywi do niego Yuko, Sugimura natomiast wyjawia swojej koleżance z klasy coś bardziej szokującego... Shizuku nie była gotowa na taką wiadomość... nie od kogoś, kogo zawsze uważała i nadal uważa za... przyjaciela...

"Gdy człowiek wspomni czas, kiedy kochał, zdaje mu się, że nic się odtąd już nie zdarzyło."

Mauriac

Miłość

Shizuku znowu odwiedza antykwariat i znowu zastaje zamknięte drzwi. Nieco zdezorientowana ostatnimi wydarzeniami siada pod sklepem i prowadzi jednostronny dialog ze znajomym grubym kociakiem... odnosi wrażenie jakiejś dziwnej z nim bliskości... czyżby byli aż tak podobni...? - Kot ma na imię Moon, bo jest pełny jak księżyc w pełni - informuje zaskoczoną Shizuku tajemniczy znajomy chłopak, który właśnie podjechał rowerem pod sklep dziadka. Shizuku dowiaduje się między innymi, że Moon tak naprawdę jest bezpański i ma wiele imion... chłopiec zaprasza Shizuku do środka. Oboje wchodzą tylnym wejściem i dziewczyna po raz pierwszy odkrywa wspaniały widok miasteczka, którego panoramę widać w dole z tylnej części antykwariatu. Shi-





Czy prawdziwa przyjaźń może zastąpić miłość? - Shizuku i Sugimura mają ciężki orzech do zgryzienia...

Magiczne miejsce, magiczna statuetka...

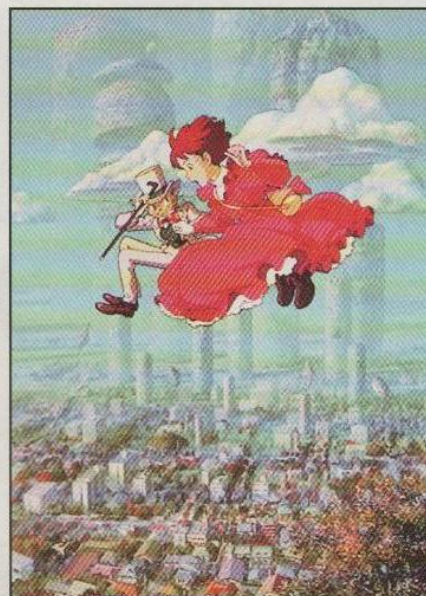


zuku również po raz pierwszy ma okazję dokładnie przyjrzeć się statuetce Barona... jego lśniącym oczom... "miejscu dla aniołów"...

Gdy słońce zachodzi a oczy Barona przestają lśnić, Shizuku schodzi do pracowni lutniczej, mieszczącej się pod sklepem. Tam zastaje chłopca pracującego nad skrzypcami... okazuje się, że uczy się on fachu lutnika u swojego dziadka, a przy okazji gra na skrzypcach. Oczywiście narwana Shizuku nie może przepuścić takiej okazji - namawia chłopca do gry. Ten lekko poirytowany jej nieco napastliwym zachowaniem zgadza się, ale pod warunkiem, że Shizuku zaśpiewa... domyślacie się już zapewne jaką piosenkę? - Sytuacja znowu przyjmuje nieoczekiwany obrót, bo gdy chłopiec i Shizuku oddają się radosnemu koncertowaniu, w pracowni zjawia się dziadek Seijiego oraz jego dwóch, równie muzykalnych, kolegów. Wraz ze swoimi instrumentami włączają się do "akcji" i tym samym powstaje piękna interpretacja klasycznego przeboju... Jednak zakończenie owego mini-koncertu jest dla Shizuku prawdziwym szokiem...TO TY MASZ NA IMIĘ SEIJI...!?!

Gdy Seiji wieczorem odprowadza Shizuku do domu, opowiada jej o planach związanych ze swoją pracą. W Shizuku, gdzieś w głębi jej serca, budzi się zazdrość, bowiem nagle uświadamia sobie, że jej jeszcze nie udało się odnaleźć swojego powołania... Dziewczyna po raz pierwszy słyszy od Seijiego, że jej tłumaczenie Coutry Road tak naprawdę mu się podobało... Shizuku po raz pierwszy zaczyna zastanawiać się nad swoją przyszłością...

Kolejny dzień jest deszczowy. W klasie Shizuku wieść o spotkaniu z Seijim robi zawrotną karierę, a przysłowiowym "gwoździem do trumny" są odwiedziny Seijego. Gdy chłopak wywołuje Shizuku z klasy, cała brać klasowa wyje z radości - ona ma chłopakaaaa! - ech, ciężkie jest życie zakochanych nastolatków... tym bardziej, że nieświadoma Shizuku zwraca się publicznie do chłopca po imieniu... Wiadomość od Seijiego jest kolejnym ciosem dla dziewczyny - chłopak wyjeżdża do Cremony, do Włoch, na całe dwa długie miesiące, aby tam kontynuować naukę (nie muszę chyba nikomu tłumaczyć, że w tych okolicznościach dwa miesiące to cała wieczność?:). Oboje wychodzą na taras na dachu szkolnego budynku... dochodzi do pierwszych zwierzeń... Oboje zdają sobie nagle sprawę, że są w sobie zakochani, chociaż każde z nich wyraża to w inny sposób... Okazuje się, że tak naprawdę znali się nie od dziś i nie tyczy się to tylko Shizuku, która widywała dane Seijiego na kartach książek, ale również Seiji znał Shizuku... nie od dziś... ...oboje przyrzekają sobie ciężko pracować i pamiętać o sobie... niezwykle romantyczną chwilę przerywa tłum kolegów i koleżanek z klasy Shizuku, którzy podsłuchując pod drzwiami wypadają na taras szkolnego dachu... mimo, że sytuacja jest zabawna, Shizuku



Oto moja przygoda...



Shiho Tsukishima (Yorie Yamashita) - *starsza siostra Shizuku, lat 19. W anime szorstka i surowa dla swojej młodszej siostry. W zasadzie to właśnie ona sprawuje bezpośrednią opiekę nad Shizuku i wciąż przypomina jej o obowiązkach. Zawsze zaznacza, że obie z siostrą powinny pomagać w domu uczącej się mamie, i jest bezwzględnie surowa dla wszelkich uchybień, których dopuści się Shizuku. Obie siostry reprezentują skrajnie odmienne spojrzenia na świat i tutaj być może tkwi przyczyna ich konfliktu. Shiho opuszcza dom, przeprowadza się do własnego mieszkania w momencie, gdy Shizuku kończy pisać swoją powieść.*



Asako Tsukishima (Muroi Shigeru) - *mama Shizuku, lat 43. W sumie niewiele jest okazji, aby ją zobaczyć. Przeważnie nie ma jej w domu. Studiuje, pracuje, a co za tym idzie, jest wiecznie nieobecna, a więc prawie cały ciężar prowadzenia domu spada na obie siostry. Mimo to interesuje się Shizuku, a podczas rozmowy z córką (patrz: historyczna dla Shizuku rozmowa z rodzicami na temat jej przyszłości) przyznała się do podobnego postępowania w jej wieku. Fakt faktem, że Shizuku tylko dzięki wyrozumiałości rodziców mogła skończyć swoją powieść.*



Yasuya Tsukishima (Tachibana Takashi) - *ojciec Shizuku. Pracuje w miejscowej bibliotece, a jego hobby jest "zabawa w kronikarza", a dokładniej mówiąc, spisywanie miejscowej historii. Wiecznie zajęty, całkowicie oddany swojej pracy i swojej pasji, lecz podobnie jak mama Shizuku, również martwi się o swoją córkę i tak samo jak Asako jest bardzo wyrozumiały dla Shizuku; ufa jej i zostawia wolny wybór (to właśnie on stwierdził, podczas "historycznej rozmowy", że należy dać Shizuku szansę osiągnięcia jej upragnionego celu). Ciekawostką jest, że głos ojca Shizuku podłożył znany japoński dziennikarz - Tachibana Takashi - i chociaż powszechnie twierdzi się, że świetnie oddał profil tej postaci, ja uważam, że był najnudniejszym seiyuu w tym anime. A może właśnie o to chodziło?*



Moon - *wszędobylski kot o wielu imionach (m.in. Yuta) i "właścicielach". To właśnie dzięki niemu Shizuku trafiła do antykwariatu Nishiego. Trudno powiedzieć o nim coś więcej, poza tym, że jest niezależny, pewny siebie i jest doskonałym słuchaczem dla zwierzającej się Shizuku. Shizuku w pewnej chwili stwierdza, że charaktery Moona i jej są do siebie podobne. Seiji z kolei temu zaprzecza i twierdzi, że to niemożliwe, gdyż Moon jest w "połowie duchem". Ile w tym prawdy, oceńcie sami, w każdym razie jedno jest pewne - to bardzo tajemniczy kot. Shizuku w pewnym momencie odnosi nawet wrażenie (pierwsze spotkanie z Baronem), że Moon i Baron, to jedna i ta sama osoba... jego imię w oryginale brzmi Bake Neko (Kawaii - maj '98 strona 47).*



Baron Humbert von Jikkingen (Shigeru Tsuyuguchi) - *"jest największym skarbem dziadka i nie jest na sprzedaż" - jak informuje Shizuku Seiji. Faktycznie, Nishiego i Barona zdaje się łączyć szczególna więź (patrz: sen i opowiadanie Nishiego). W podobny sposób Shizuku reaguje na statuetkę kociego arystokraty - w pewnym momencie Shizuku mówi, że odczuwa wielką ochotę przebywania w jego towarzystwie; lecz jednocześnie obchodzi się z Baronem z należytą ostrożnością i szacunkiem, bo wie, ile statuetka Barona znaczy dla Nishiego. Szczególnie wydają się fascynować Shizuku oczy Barona, które zwane są "miejscem dla aniołów" ze względu na swoje ciekawe właściwości odbijania promieni świetlnych... Baron jest również głównym bohaterem powieści Shizuku. Według tejże historii Baron urodził się w krainie zwanej Avalade, gdzie rzemieślnicy posiadają magiczne zdolności. Miał partnerkę o imieniu Luise (również w "rzeczywistości", o czym za chwilę). Jak sam twierdzi - został wykonany przez ucznia, ale twórca włożył w tę pracę całe swoje serce i dzięki temu byli z Luisą szczęśliwi... W tej całej historii kryje się swoista iskierka mistycyzmu, gdyż tworząc historię Barona, Shizuku wymyśla dla niego partnerkę o imieniu Luise, która w rzeczy samej naprawdę istniała - tak przynajmniej twierdzi Nishi, dziadek Seijiego. A zatem podtytuł powieści Shizuku, sugerujący jakoby to Baron opowiedział jej swoją historię, nabiera w tym świetle nowego wymiaru...*

I jeszcze jedna (niestety niepotwierdzona) ciekawostka związana ze statuetką kota. Podobno w przypadku Barona inspiracją dla autorki mangi, pani Aoi Hiragi, była autentyczna figurka kota, który znalazł się w jej posiadaniu w bardzo ciekawych okolicznościach. Mianowicie pani Hiragi swego czasu zauważyła w sklepie figurkę kota i przez długi czas nie mogła się zdecydować na jej zakup. Gdy w końcu postanowiła nabyć figurkę, okazało się, że przed chwilą ktoś ją kupił! - Później z kolei okazało się, że nabył ją chłopak pani Hiragi (a obecnie mąż) na prezent urodzinowy dla swojej ukochanej! - "echa" tego wydarzenia widać w filmie, podczas opowieści Nishiego... czyż to nie romantyczne?

nie jest do śmiechu... jej łzy mówią same za siebie...

"Czy człowiek może żyć bez fantazji?"

Dostojewski

Szept serca

Zupełnie zagubiona, nie mogąca odnaleźć się Shizuku, szuka pomocy u przyjaciółki. Gdy gości w domu Yuko, zwierza się jej ze swoich zmartwień, myśli o Seijim, który wyjeżdża szukać swojego talentu... w przeciwieństwie do niej ma jasno określony w życiu cel i...

...I w tym samym momencie Shizuku nagle uświadamia sobie, że tak naprawdę ona też ma swój cel! Przecież wie, co kocha! Przecież wie, czemu tak naprawdę chciałaby się poświęcić... przecież kocha fantastyczne opowieści... przecież kocha KSIĄŻKI!!!

Tego wieczoru siada przy swoim biurku i zaczyna pisać swoją pierwszą powieść... Postanawia skończyć ją przed powrotem Seijiego... a zatem ma... tylko... dwa miesiące...

Na drugi dzień Shizuku postanawia odwiedzić antykwariat, a dokładniej - jego właściciela. Okazuje się bowiem, że bohaterem jej opowieści jest nie kto inny, jak sam Baron. Shizuku prosi o pozwolenie wykorzystania postaci Barona w swojej historii. Dziadek Seijiego zgadza się, aczkolwiek pod warunkiem, że będzie mógł pierwszy przeczytać ukończone dzieło... ale Shizuku oprócz pozwolenia na wykorzystanie Barona w swojej opowieści, dostaje od dziadka Seijiego coś jeszcze... dawkę bezcennej mądrości, przedstawionej w postaci nieoszlifowanego kamienia...

"Usłysz w lesie głos. Usłysz pamięć wiatru, który przybył tutaj z dalekiego, obcego kraju. Usłysz pamięć chmury, spoglądającej ponad nieskończoną przestrzenią."

Shizuku Tsukishima, "Mimi wo Sumaseba", początek powieści.

"Obserwuj naturę uważnie, ale pisz ze wspomnienia; i bardziej ufaj wyobraźni niż pamięci."

Coleridge

Przygoda z Baronem

Kolejne dni są dla Shizuku niczym sen. Młoda pisarka zupełnie zatraca się w swoim świecie. Jej młoda dusza odlatuje ze świata rzeczywistego. Wszystko co robi, podporządkowane jest jej celowi. Shizuku opuszcza się w nauce, wstaje o czwartej rano i chodzi późno spać. Pisze w domu, szkole, podczas lekcji i posiłków. Skreśla kolejne dni w kalendarzu i pisze, pisze, pisze... ... ...

Gdy informacje o kłopotach w szkole docierają do domu, Shizuku zostaje wezwana na "rodzinny dywanik". Dziewczyna walczy o prawo do ukończenia swojej pracy, do osiągnięcia celu, który jest w tej chwili dla niej ważniejszy niż dalsza nauka... zdezorientowani rodzice widzą jak ich córka ciężko pracuje nad swoim tajemniczym projektem, okazują zatem zrozumienie i pozwalają dokończyć jej pracę... zostały wszak już tylko... trzy tygodnie...

"Pióro oryginalnego pisarza, podobnie jak różdżka Artemidy, wywołuje kwitnącą wiosnę na jałowej pustyni."

Young

Powrót

Nadchodzi w końcu upragniony dzień, dzień pełen obaw i nadziei. Shizuku przynosi skończoną powieść, a jej tytuł brzmi: "Mimi wo Sumaseba - historia, którą opowiedział mi Baron". Gdy dziadek Seijiego czyta powieść, dziewczyna spogląda na panoramę miasta - tę samą, którą widziała, gdy za pierwszym razem przyszła tutaj z Seijim. Jest smutna, gdyż ten widok przypomina jej minione chwile. Teraz wydaje jej się, że widzi zupełnie coś nowego - ale to nie miasto się zmieniło, lecz ona sama. Pod wpływem ostatnich przeżyć patrzy już na życie zupełnie inaczej. Tyle rzeczy wydarzyło się od tamtego czasu, tak wiele spraw się skomplikowało... tak wiele... najbliższego wieczoru, gdy jej książka zostaje po raz pierwszy przeczytana, Shizuku dowiaduje się prawdy o swojej książce, o Baronie i... o sobie... mądre słowa Nishiego są niczym balsam na obolałą duszę dziewczyny...

Kraina zwana Avalade, to właśnie w tym magicznym miejscu urodziłem się ja i moja ukochana Luise...



W końcu, gdy Shizuku osiąga upragniony cel, przyrzeka sobie i rodzicom, że nadrobi straty w szkole... i będzie kontynuowała naukę... Wyczerpana pada na łóżko... budząc się bardzo wczesnym rankiem wychodzi na balkon i... widzi... właśnie JEGO... widzi Seijiego! ...jak czeka na dole i macha do niej ręką... (to jedna z najpiękniejszych scen w filmie). Jej ekscytacja jest tak wielka, że przez chwilę nie wie, co ma robić, czy powitać go z balkonu, czy też biec na dół. Wybiega...

Seiji zabiera Shizuku na swoim rowerze w pewne przepiękne miejsce, gdzie oboje oglądają wschód słońca... przepiękny widok... i przepiękne słowa - tak proste, a wyrażające tak wiele... kocham cię...

"Gdyby stworzyć Top Ten Twórców Anime, Hayao Miyazaki zająłby wszystkie dziesięć pozycji."

Emiko Okada, krytyk animacji

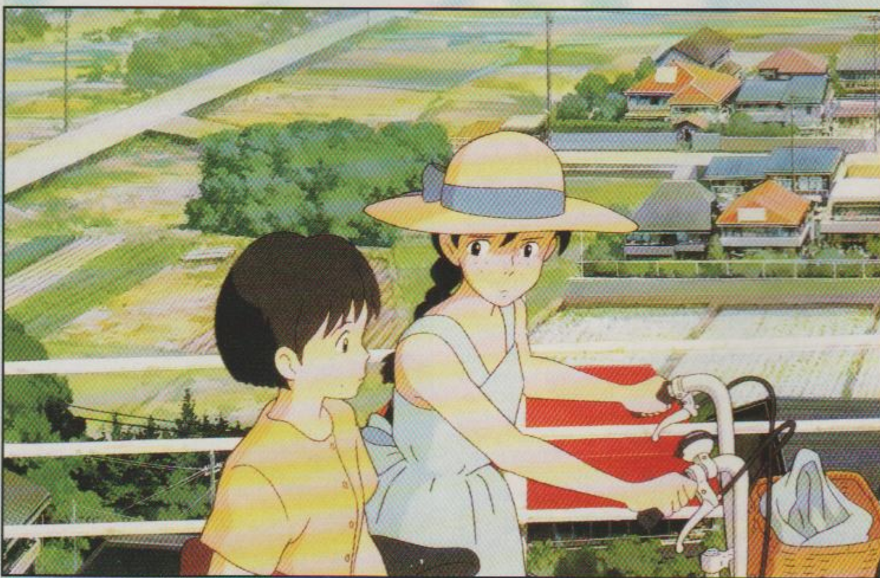
Twórcy i ręka Mistrza

Anime Mimi wo Sumaseba ("Jeśli posłuchasz uważnie" - obowiązujący tytuł poza Japonią: "Whisper of the Heart" - "Szept serca") wyszło z legendarnej już wytwórni założonej przez Hayao Miyazakiego - Studia Ghibli. Wytwórnia ta znana jest z produkcji anime najwyższej próby (o których w przyszłych numerach Kawaii), a nazwisko Hayao Miyazakiego jest synonimem mistrzostwa pod każdym względem. Mimo, że omawiane tutaj anime nie było reżyserowane przez Miyazakiego, z całą pewnością jest to również jego film - jak zresztą praktycznie wszystkie produkcje z jego wytwórni. Miyazaki był przy produkcji filmu od początku do końca, napisał scenariusz, był producentem, wyreżyserował scenki z Baronem (powieść Shizuku) i miał swój udział w tłumaczeniu słów przeboju Country Road. Ten film wprost tryska "miyazakowskim stylem i klimatem" i doprawdy trudno jest mi przyjąć do wiadomości twierdzenia niektórych fanów, jakoby ten film nie był filmem Miyazakiego.

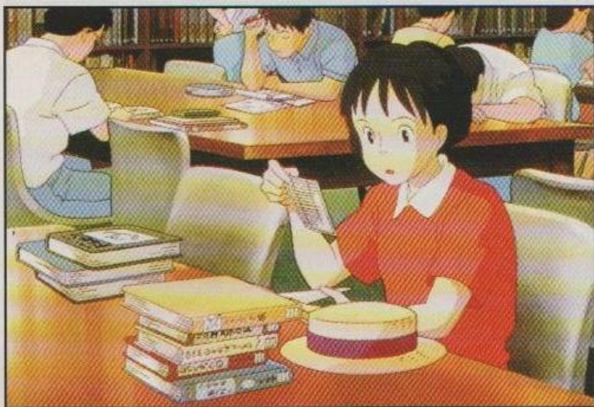
Film wyreżyserowany został bardzo sprawnie przez jednego z młodszych przedstawicieli reżyserów z wytwórni Ghibli - Yoshifumi Kondo. Jest to jeden z niewielu filmów z tej wytwórni nie wyreżyserowanych przez Miyazakiego bądź Takahatę. Yoshifumi Kondo mimo, że reprezentuje młode pokolenie reżyserów, nowicjuszem nie jest, gdyż uchodzi w Ghibli za jednego z czołowych animatorów i pracował już przy wielu projektach studia. Pomijając jednak osobę reżysera, Whisper of the Heart jest jeszcze o tyle nietypową produkcją tej wytwórni, gdyż powstała na bazie shojo mangi pod tym samym tytułem (Mimi wo Sumaseba), autorstwa Aoi Hiragi. Oto co ma na ten temat do powiedzenia mistrz Miyazaki: "Od dłuższego czasu myślałem o zrobieniu filmu na podstawie mangi dla dziewcząt, niepokoiłem się tylko, czy uda mi się przenieść na ekran uczucia ukryte w tej opowieści." - Co się natomiast tyczy mangi, Mimi wo Sumaseba wchodzi w skład serii wydawniczej zatytułowanej - Ribon Mascot Comics, wydawnictwa Shueisha. Warto tutaj dodać, że manga ta ma swoją kontynuację zatytułowaną - Shiawase na Jikan, a jej fabuła opowiada o dalszych losach Shizuku i Seijiego.

Film ten jest wyjątkowy z jeszcze jednego powodu. Miyazaki i Takahata wielokrotnie byli krytykowani za idealizowanie w swoich filmach wiejskiego styku życia (no tak, zawsze trzeba się czegoś czepić). Między innymi właśnie dlatego wybrano tę historię spośród innych, gdyż jej akcja rozgrywa się w mieście. Mimo to klimat filmu i tak zawiera w sobie specyficzną dawkę magii, całkowicie zniewalającą widza - cecha charakterystyczna wszystkich produkcji Studia Ghibli. Natomiast widok oddalonej panoramy miasteczka, widocznej z tyłów antykwariatu, aż nadto przydaje na myśl iście sielankowo-wiejski klimat... no cóż, Mistrz zawsze potrafi postawić na swoim;).

Jeśli już jesteśmy przy miejscu akcji, to nie sposób nie powiedzieć o sekwencjach, które wyreżyserował sam Miyazaki. Co prawda to zaledwie kilka minut filmu, ale za to jakich kilka minut! - dużą zasługę w osiągnięciu tak dobrego efektu końcowego miał tutaj Naohisa Inoue, twórca scenerii w owych epizodach. Historia współpracy tego artysty ze studiem Ghibli jest dosyć ciekawa i myślę, że warta przytoczenia. Mianowicie pan Inoue, jako fan twórczości Miyazakiego, wysłał Mistrzowi zaproszenie na wystawę swoich prac; oczywiście nie licząc specjalnie na to, że Miyazaki z niego skorzysta. Stało się jednak inaczej. Mistrz zjawił się na wystawie i tak mu przypadły do gustu wystawione tam prace, że postanowił nabyć jeden z obrazów. Obraz ten nosi tytuł Upward Draft i zdobi teraz jedną ze ścian Studia



Shizuku zaraz zauważy brak swojej książki...



Ghibli. Na tym jednak nie koniec, gdyż Miyazaki zaproponował twórcy tejże galerii współpracę przy nowym filmie. I tak oto Naohisa Inoue trafił do wytwórni i oprócz tego, że możemy oglądać w "Mimi..." jego prześliczne tła w stylu fantasy, to również mamy okazję usłyszeć jego głos! - zwróćcie uwagę na scenę "koncertu", gdy Shizuku śpiewa do akompaniamentu "Seijiego i spółki" - głos tego wysokiego, szczupłego pana, należy właśnie do Inoue. Wracając jednak do sedna - scenki są krótkie, ale wykonane mistrzowsko i równie po mistrzowsku wkomponowane w całość (patrz, np. zakończenie pierwszej "wstawki"). Dzięki nim możemy częściowo poznać opowieść Shizuku, a jednocześnie owe "wstawki" wspaniale obrazują stan ducha młodej pisarki. Są to jedyne sekwencje, gdy mamy okazję widzieć "ożywionego" Barona i jedyna część filmu, przy realizacji której użyto grafiki komputerowej (połączenie latających w tle wysp, zwanych "Laputami").

Ale przecież wstawki wyreżyserowane przez Miyazakiego, to zaledwie ułamek procenta całego filmu, który jest narysowany i zanimowany iście po mistrzowsku. Długo by tutaj mówić o niezwykłych cieniach, załamaniach światła, realistycznych tłach, które wyglądają niemal jak zdjęcia i swoją jakością powalają na kolana. A propos tła, twórcy posłużyli się tutaj pewnym technicznym wybiegiem, gdyż


Koncert...

Tama New Town - miasto, w którym rozgrywa się akcja filmu, jest tak naprawdę wzorowane na istniejącym w rzeczywistości mieście - Seiseki Sakuragaoka, położonym w zachodniej części Tokyo. Centrum i okolice tej miejscowości zostały sfotografowane, po czym wprawne ręce rysowników ze Studia Ghibli przeniosły fotografie na celuloid. - Efekt jest szokujący.

Manga i anime

Jest manga, jest anime, a zatem muszą być i różnice. Generalnie fabuła anime nie odbiega od treści mangi, różnice tkwią raczej w samych postaciach. Oto jak, w dużym skrócie, mniej więcej się one przedstawiają: mama głównej bohaterki jest typową gospodynią domową - a nie, jak w anime, dorosłą studentką; Seiji ma (w mandze) starszego brata - Koujiego, który przyjaźni się ze Shiho; Seiji maluje obrazy; Shizuku jest na pierwszym, a nie na trzecim roku szkoły; w mandze występują dwa koty: Luna (khem!) i Moon, należące do obu braci, w anime natomiast z dwóch chudych kotów, zrobił się jeden grubas - podobno Miyazaki uzasadnił tę zmianę mówiąc, że nie chciał jeszcze jednego czarnego kota (jak w Kiki's Delivery Service - Jiji); anime kończy się nie tylko wyznaniem miłości (jak w mandze), ale także propozycją małżeństwa - oto jak komentuje tę zmianę Miyazaki: "Chciałem wyciągnąć wnioski z zakończenia opowieści. Młodzi ludzie boją się teraz angażować w związki, dlatego też chciałem, aby tych dwoje do czegoś się zobowiązało, coś postanowiło. Nie chciałem, aby to odbyło się na zasadzie: w porządku, zobaczymy co przyniesie czas." - To w sumie większość ważniejszych różnic pomiędzy mangą i anime, jest co prawda jeszcze kilka drobiazgów, ale jak już wspomniałem - anime generalnie jest wierne mandze, więc nie ma potrzeby dalszego rozdrabniania się nad tym tematem.

Country Road

Niebagatelną rolę w tej opowieści odgrywa Country Road, przebój w wykonaniu Olivii Newton-John (patrz: m.in. sławny musical "Greez" z Johnem Travoltą), który w latach siedemdziesiątych był wielkim światowym hitem, również w Japonii. I właśnie tę wersję słyszymy na samym początku filmu, natomiast podczas trwania filmu i na jego końcu wykonuje ją Shizuku, czyli Yoko Honna. Tę ostatnią możemy usłyszeć na płycie ze ścieżką dźwiękową z anime oraz na singlu, natomiast wersję podstawową w wykonaniu Olivii Newton-John (jako, że prawa autorskie należą do innej wytwórni) można znaleźć tylko na płytach: "Let Me Be There" (USA) MCA oraz "Music Makes My Day" (UK) Pye. Pierwotnie tłumaczenia słów Country Road dokonał sam Miyazaki, jednak po przetłumaczeniu słów tego przeboju na język japoński uznał, że nie osiągnął oczekiwanego efektu, poprosił więc, wtedy dziewiętnastoletnią, Mamiko Suzuki (córkę Toshio Suzuki - producenta), aby zrobiła to za niego. Chodziło o to, aby przekład był zrobiony przez kogoś młodego, bo przecież w filmie autorką przekładu jest czternastoletnia Shizuku. Po tej "operacji" Miyazaki wziął tekst na warsztat, dokonał ostatecznego szlifu i dopisał parodię - Concrete Road. A jeśli już jesteśmy przy muzyce z filmu, to należy tutaj wspomnieć o jej twórcy, Nomi Yuuji, który znany jest między innymi z tego, że często współpracuje z Ryuichi Sakamoto, który - przypomnę, stworzył ścieżkę dźwiękową m.in. do "Wings of Honneamise" (patrz: Kawaii grudzień 1998).

"Nie chcę przedstawiać świata jako miejsca, na którym nie warto żyć."

Hayao Miyazaki

Wrażenia

Wrażenia są oszałamiające. Nie wiem dlaczego Whisper of the Heart tak mnie wciągnęło, czy bardziej było to spowodowane tym, że w głównej bohaterce zobaczyłem cząstkę siebie, czy też tym, że od dawna miałem ochotę obejrzeć takie właśnie anime - bez szybkiej akcji, strzelaniny, złych obcych, super bohaterów i nadprzyrodzonych mocy - po prostu... życie. Zaklęty w tym filmie ładunek emocjonalny jest tak silny, że trzeba być z kamienia, aby nie ulec emanującej zeń magii. Historia przedstawiona w Whisper of the Heart jest prosta, lecz jej sposób podania, perfekcyjny - w tym tkwi jej siła. - Pewnych wrażeń nie da się opisać słowami - to trzeba zobaczyć. Whisper of the Heart to film nie tylko o miłości, ale także o poszukiwaniu swojego miejsca w życiu, swojego powołania, talentu. Oglądając takie produkcje zaczyna się rozumieć powody, z których Miyazaki zwany jest "Nowym Królem Japońskiej Animacji" - tytuł ten, przejęty po "bogu mangi" - Osamu Tezuce, w pełni mu się należy.

Mr Jedi

- Fragment "Alicji w kranie czarów" w tłumaczeniu Antoniego Marianowicza - Nasza Księgarnia, Warszawa 1969.
- Fragment "Władcy Pierścieni" w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej - Czytelnik, Warszawa, CIA Books, SVARO Ltd., Poznań 1990.
- Ilustracje pochodzą ze zbiorów Adama Ziółkowskiego oraz z archiwum redakcji.

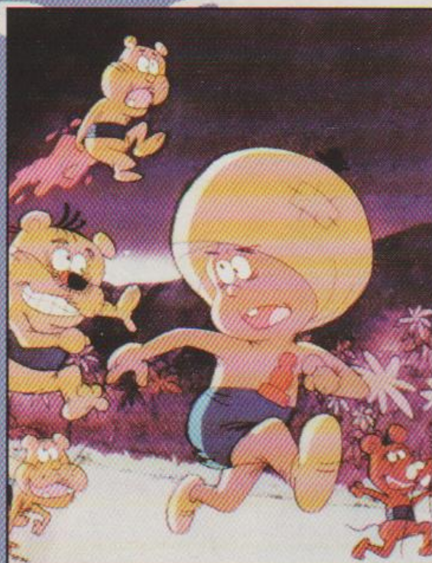


Whisper of the Heart

(Mimi wo Sumaseba - If you listen closely)
Produkcja: Ghibli/Tokuma Shoten/Nippon TV/Hakuhodo
Reżyseria: Yoshifumi Kondo
Scenariusz: Hayao Miyazaki
Manga: Aoi Hiragi
Muzyka: Nomi Yuuji
Czas: 110 minut



Kiedy 5 grudnia 1903 roku w Chicago urodził się Walter Elias (czyli Walt Disney), chyba nikt z jego czwórki rodzeństwa nie przypuszczał, że stanie się on światowym prekursorem rysunkowej animacji. Całe zastępy naśladowców próbowały kopiować jego wzorzec realistycznej animacji i rozwiązań graficznych. Nie ulega wątpliwości, że jednym z dzieci Disneya jest również japoński reżyser, scenarzysta i rysownik komiksów, HAYAO MIYAZAKI.


Ali Baba to 40-hiki-no tozoku © Toei Animation

Nie oznacza to, że jest on kontynuatorem jego idei. Miyazaki stoi w opozycji do filmów swojego wielkiego poprzednika, otwarcie krytykując płytkość tych produkcji. Od początku swojej pracy profesjonalnego animatora odrzucał proste i czytelne podziały rodem ze starych amerykańskich westernów, w których źli nosili czarne kapelusze, białe natomiast dobrzy bohaterowie. Jest jednym z tych chlubnych pośród reżyserów filmowych wyjątków, gdzie dobra prasa i pochwały krytyków idą w parze z ogromną popularnością i uwielbieniem wśród "szarego", przeciętnego widza. Magia Miyazakiego po prostu działa! Jeżeli ktokolwiek zaczął poznawać japońskie filmy animowane od, nie przymierzając, "Szkarłatnego pilota" ("Kurenai-no Buta"), to jeżeli nie poruszyły go przepiękne animacje, bliki światła na skrzydłach podniebnych maszyn i setki teoretycznie nikomu niepotrzebnych detali, to chyba jest nie z tej planety. Pewnie niejeden z Was był świadkiem, jak najzacieklejsi wrogowie anime po obejrzeniu któregoś z filmów niemal nierozłącznego tandemu, Hayao Miyazaki-Isao Takahata, wsiąkali na całego. Dzieła studia Ghibli (jego szefem jest Miyazaki), takie jak "Kaze-no Tani-no Nausicaa", "Mój sąsiad Totoro" ("Tonari-no Totoro"), czy "Majo-no Takkyubin", stanowiąc zaprzeczenie wszelkim stereotypom o głupocie, brutalności i pornografii "japońskich kreskówek", głoszonych w polskich (i nie tylko) mediach, urzekają dzieci, młodzież i ich rodzicieli, stanowią ostateczny kontrargument w bezsensownych sporach.

Miyazaki tworząc w swoich filmach misterne układanki, mieszając japońskie legendy z zagranicznymi wpływami (np. architektura skandynawskich i śródziemnomorskich miasteczek), osadzając akcję w wyimaginowanych światach (wyjątkiem jest tu np. "Mononoke hime") i wplatając w to efektowne sekwencje lotów i akcji, niemal za każdym razem osiągał sukces artystyczny i frekwencyjny. Był pierwszym japońskim reżyserem, który przełamał supremację studia Walta Disneya w Kraju Kwitnącej Wiśni. Z tego też powodu, pragmatyczni szefowie studia Buena Vista (reprezentant Disenya), zastosowali starą zasadę: skoro nie potrafisz pokonać wroga, przyłącz się do niego. W lipcu 1996 roku Buena Vista podpisała umowę z Tokuma Shoten Publishing, reprezentantem interesów studia Ghibli, na ogólnoświatową dystrybucję dziewięciu filmów, włącznie z będącym wtedy w fazie produkcji, "Mononoke hime". Jak się jednak wszyscy przekonaliśmy, umowa ta nie przyniosła żadnej wymiernej korzyści dla polskich fanów. Jak dotąd wszelkie działania Disneya sprowadzały się do eleganckiego blokowania filmów Miyazakiego i spółki, po raz kolejny przesuwania dat premier i puszczania w obieg nieraz sprzecznych ze sobą informacji. Mam tylko nadzieję, że lipcowa, dodajmy - amerykańska, premiera "Mononoke hime" w końcu dojdzie do skutku.




Dokonjo Gaeru.







"ŚWIAT JEST PIĘKNYM MIEJSCEM", CZYLI NARODZINY

Hayao Miyazaki urodził się w piątym dniu stycznia 1941 roku, będąc w kolejności drugim z czworga potomków płci męskiej z zamożnego rodu Miyazakich. Jego ojciec był dyrektorem Miyazaki Airplane w Kanuma, fabryki produkującej stery do myśliwców typu Zero. Zbieżność nazw nie jest tu przypadkowa - właścicielem fabryki był wujek małego Hayao. Matka Miyazakiego przez większą część jego młodości przeleżała w szpitalu, walcząc z gruźlicą. Film "Mój sąsiad Totoro" ("Tonari-no Totoro"; polska emisja: Canal Plus) jest w głównej mierze poświęcony wydarzeniom z jego dzieciństwa i rozłąki z matką. Była ona inteligentną i oczytaną kobietą, która po przegranej przez Japonię drugiej wojnie światowej zmieniła swoje poglądy polityczne z zaangażowanej nacjonalistki na zwolenniczkę demokracji obywatelskiej. Wpływ rodziców na Hayao był niezaprzeczalny: bliskie związki i fascynacja awiacją zaowocowały wieloma efektownymi scenami podniebnych lotów w jego filmach, czy też współpracą z magazynem hobbystycznym "Model Graphix". O swojej matce wspominał zaś w wywiadach, że odziedziczył po niej sceptycyzm i umiejętność stawiania właściwych pytań.

W 1958 roku, będąc na trzecim roku szkoły średniej Toyama, Hayao Miyazaki postanowił zostać animatorem po obejrzeniu filmu "Hakuja Den" (reż. Yabushita Taiji). Była to tragiczna opowieść z cyklu "love story" oparta na bazie chińskiej legendy. Warty podkreślenia jest też fakt, że był to pierw-

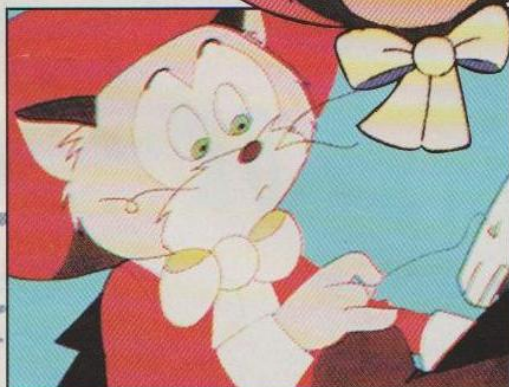
szy animowany film studia Toei Doga, założonego w 1956 roku.

Rok później, w 1959 roku, Hayao Miyazaki zostaje członkiem społeczności akademickiej na Uniwersytecie Gakushuin, prywatnej uczelni od początku swojego istnienia bardzo blisko związanej z cesarskim rodem. Ukończył specjalizacje w zakresie ekonomii i nauk politycznych, broniąc pracę dotyczącą teorii japońskiego przemysłu. Na uniwersytecie ukształtował swoje preferencje polityczne, stając się zaangażowanym wyznawcą ideologii marksistowskiej. Radykalne nastawienie Miyazakiego brało się poniekąd z politycznego klimatu początku lat sześćdziesiątych i faktu, że był synem "bogatych burżujów". Studia to również czas, który Hayao poświęcił na działalność w studenckim "kole badawczym literatury dziecięcej". Nie sugerujmy się nazwą, gdyż w tamtych czasach była to organizacja zajmująca się niemal wyłącznie mangą.

ANIMATOR NA BARYKADACH

W 1963 roku Hayao Miyazaki został absolwentem Uniwersytetu Gakushuin i niemal z marszu, po odbyciu trzymiesięcznego stażu, znalazł pracę w Toei Animation, dziś największym studiu animacji w całej Azji. Zaczynał skromnie. Zarówno praca (uczestniczył w pracach przygotowawczych do produkcji filmu "Wan Wan Chushingura"), jak i wynagrodzenie (19.500 jenów miesięcznie) nie odpowiadały talentom i ambicjom młodzieńca. Z tych środków finansowych początkowo ciężko było mu opłacić nawet mały lokal w Norima-ku w Tokio.

Drugą produkcją, przy której Miyazaki pracował jako animator, była seria telewizyjna "Okami-shonen Ken" (1963 rok). Tam też poznał Isao Takahatę, który nadzorował jego pracę będąc reżyserem jedenastu odcinków serii. Od tego momentu datuje się ich wzajemna współpraca oparta na przyjaźni i szacunku. Ciągle jednak decyzja o zatrudnieniu się w charakterze animatora, będąc absolwentem ekonomii renomowanej uczelni, nie wydawała się zbyt szczęśliwym rozwiązaniem. Jednak dzięki talentowi i wytężonej pracy

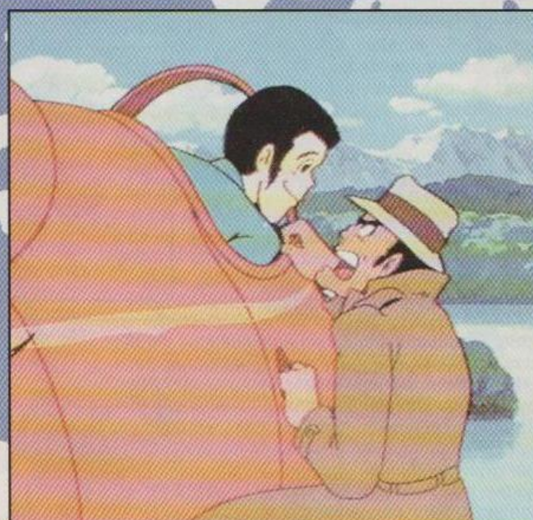


Miyazaki wkrótce zdystansował pracowników starszych od siebie wiekiem i stażem. Dał się również zauważyć, jako przywódca strajkujących animatorów podczas konfliktu związków zawodowych. Dzięki uznaniu starszych kolegów już w 1964 roku Hayao Miyazaki został wybrany sekretarzem związku zawodowego w studiu Toei Animation. Dla pełnej jasności warto dodać, że jego zastępcą został nie kto inny, jak Isao Takahata.

MIYAZAKI-TAKAHATA: DUET DOSKONAŁY



Rok 1965 był przełomem w karierze Miyazakiego, który dobrowolnie dołączył do ekipy pracującej nad pełnometrażowym filmem animowanym "Taiyo-no oji Horus-no daiboken". Uważał, że jest to ostatnia szansa pracy nad filmem przeznaczonym dla kin, który mógłby konkurować z coraz popularniejszą telewizją. Na spotkaniu roboczym spotkali się więc: Miyazaki, Isao Takahata (reżyser filmu) i Yasuo Otsuka (reżyser animacji), którzy postanowili razem zrobić film diametralnie różniący się od typowych anime produkowanych w latach sześćdziesiątych. Zamiast gagów, nieskomplikowanej akcji i banalnego scenariusza, zapragnęli zrobić film co najmniej tak samo dobry, jak produkcje fabularne: z głębią przekazywanych uczuć i rozbudowaną, wielowątkową fabułą. Miyazaki potraktował to jako swoją wielką szansę: był pomysłodawcą scenariusza, czuwał nad jednorodnością stylistyczną filmu i jego koncepcją plastyczną. Wtedy też poznał swoją przyszłą żonę, Akemi Otę, pracującą jako główna animatorka przy "Taiyo-no oji Horus-no daiboken".



Kadr z "Lupin III - Cagliostro-no Shiro".

"Taiyo-no oji Horus-no daiboken" miał swoją premierę w lecie 1968 roku, trzy lata po rozpoczęciu produkcji. Opowiadał on losy grupy mieszkańców z miasteczka, chroniących swoje domy przed nadciągającym złem. Główną bohaterką jest Hilda, jak twierdzą niektórzy, najbardziej charyzmatyczna heroina w historii japońskiej animacji, stanowiąca archetyp późniejszych żeńskich postaci z filmów studia Ghibli: "Nausicaa", czy też "Majo-no Takkyubin". Sam film, mimo pojawiających się świetnych recenzji (np. w magazynie "Taiyo"), po dziesięciu dniach wyświetlania w kinach, pod naciskiem oburzonych organizacji społecznych, został ściągnięty z afisza. Tym samym szefowie studia Toei Doga nie dość, że nie zarobili ani grosza (swoją drogą "Taiyo-no oji Horus-no daiboken" jest najgorszą inwestycją w film animowany w historii Toei), to jeszcze pokłócili się z utalentowanym Takahatą. Ten poprzysiągł sobie, że już nigdy nie wyreżyseruje żadnego filmu dla Toei Doga.



Warto jeszcze nadmienić, że w międzyczasie Hayao Miyazaki pracował jeszcze nad innymi produkcjami ze studia Toei. Opracował koncepcję



"Kota w butach" ("Nagagutsu-o haita neko"), filmu opartego na klasycznej baśni Charlesa Perrault. Opowieść o przygodach Piotrusia i dzielnego kota, Pero (obecnie maskotki studia Toei), spodobała się widzom tak bardzo, że powstały jeszcze dwa filmy będące jej bezpośrednią kontynuacją, do których jednak Miyazaki nie został już zaproszony. W 1969 roku na łamach gazety "Chunichi Shimbun Nichiyo Ban" ukazywała się komiksowa adaptacja filmu (w wersji full-color!). Manga była jeszcze przedrukowana w art-booku "Nagagutsu-o haita neko", w którym można było znaleźć między innymi raport z produkcji samego filmu. Jeżeli chcecie dowiedzieć się więcej faktów na temat "Kota w butach", pierwszej japońskiej anime wyświetlanej w polskich kinach, serdecznie polecam artykuł Witolda Nowakowskiego z "Kawaii" (#2-3/1999).

W tym okresie Miyazaki przemycił dużo pomysłów, później zrealizowanych we własnych produkcjach, współpracując między innymi przy "Sora-tobu yurei-sen" (1969), czy też "Dzieciach wśród piratów" ("Dobutsu Takarajima", 1971). W "Sora-tobu yurei-sen" popełnił scenę wjazdu czołgów i ich ataku w samym centrum Tokio, co znalazło swoje odzwierciedlenie w zrealizowanej przez niego serii telewizyjnej "Lupin III" (odcinek 155: "Saraba Itoshiki Lupin yo"). Z kolei w "Dzieciach wśród piratów", ostatniej japońskiej anime w polskich kinach, opartej na książce Stevensona "Wyspa skarbów", kapitan John Silver ma wygląd świni, bardzo zbliżony do głównego bohatera "Szkarłatnego Pilota", Porco. Również i w tym wypadku Miyazaki





plastyczną do "Hustle Punch" (1965 rok) oraz do serii telewizyjnej "Rainbow-sentai Robin" (1966 rok). Był też reżyserem animacji przy pierwszej w historii anime serii typu "magical girls" (do tej kategorii zalicza się "Czarodziejkę z Księżyca"), "Mahotsukai Sally" (odcinki: 77 i 80). Była ona emitowana w Polsce pod tytułem "Sally czarownica/Sally Czarownica", a jej drugą edycję z 1988 roku możecie zobaczyć na kanale PolSat 2. "Sally czarownica", wyprodukowana w 1966 roku wspólnie przez Toei Animation i Hikari Production, jest serią studziewięciu odcinków będących adaptacją mangi jednego z klasyków japońskiego komiksu, Mitsuteru Yokoyamy (autor między innymi: "Tetsujin 28-go", czy też "Giant Robo").

MIYAZAKI W NOWYCH BUTACH

Po premierze "Taiyo-no oji Horus-no daiboken" Hayao Miyazaki przystąpił do pracy nad kolejnym filmem kinowym. W 1968 roku opracował koncepcję plastyczną do






Miyazaki w otoczeniu kolegów ze studia Toei Doga (1971 rok).

Panda Kopanda.



stworzył, podpisując się jako "Toei Doga", komiksową wersję filmu, ukazującej się w "Chunichi Shimbun Nichiyo Ban" w 1971 roku.

Do Polski dotarła jeszcze jedna pozycja, przy której Miyazaki miał swój niewielki udział, zrealizowana w latach 1969-1970. Był on autorem koncepcji plastycznej do odcinków: czterdziestego czwartego i sześćdziesiątego pierwszego, serii "Czarodziejskie zwierciadełko" ("Himitsu-no Akko-chan"), od czasu do czasu wznawianego na kanale Polonia 1.

W 1969 roku Hayao Miyazaki po raz kolejny spróbował się zmierzyć z komiksem, tym razem pod pseudonimem Saburo Akitsu. Manga "Sabaku-no tami" ukazywała się w gazecie "Shonen Shojo Shinbun" od września 1969 roku do marca 1970. Mimo iż jej potencjalnym odbiorcą miały być dzieci, Miyazaki rozbudował tło, na którym rozgrywały się wydarzenia. Zdrada, ludzka podłość w ekstremalnych warunkach, zniszczenia powojenne, czy też śmierć kilku bohaterów - był to wpływ Osamu Tezuki. Nota bene "Sabaku-no tami" jest niemal kopią stylu graficznego prezentowanego przez "boga mangi", Tezukę. Opowieść rozgrywa się w XI wieku, gdzieś w centralnej Azji. Głównym bohaterem jest młody chłopak, Tem, zamieszkujący wraz ze swoim ojcem namioty na stepie. Pewnego dnia ratują życie tajemniczemu mężczyźnie o imieniu Kughil, ściganego przez grupę nomadów, Kittarl. Tem, którego ojciec ginie w starciu z nomadami, wraz z Kughilem organizuje powstanie przeciwko reżimowi politycznemu Kittarlan. Jeżeli chodzi o stronę techniczną, "Sabaku-no tami" nie przypomina w dużej mierze tradycyjnego komiksu. Większość tekstów znajduje się poza kadrami, a dymków dialogowych jest tu jak na lekarstwo. Manga ta jest o tyle ważna, gdyż jest uznana za pierwowzór późniejszej pozycji Miyazakiego, "Nausicaa".

Epizodem w działalności artystycznej Hayao Miyazakiego jest również praca animatora nad kinowym filmem animowanym "Ali Baba to 40-hiki-no tozoku" zrealizowanym w 1971 roku przez studio Toei. Jest to opowieść o Ali Babie, królu pozbawionym wszelkich skrupułów, który bogaci się kosztem swojego ludu. Chce stać się jeszcze bardziej bogaty, a w dniu, w którym znajduje czarodziejską lampę kryjącą w sobie niesamowitą moc, wydaje mu się, że będzie najszczęśliwszym człowiekiem świata. Moc ukryta w lampie godzi się spełnić każde jego życzenie. Stawia jednak warunek: Ali Baba musi oczyścić miasto z wszystkich kotów, ponieważ są to zwierzęta przyprawiające go o dreszcze. Król zamyka więc wszystkie koty w grocie, jednak sprytne zwierzątka zaczynają uciekać.

NA WOLNOŚCI

Mając już pewną renomę w środowisku twórców anime, w 1971 roku Miyazaki opuścił studio Toei Animation i przyłączył się do Isao Takahaty i Yoichiego Otabe pracujących w nowym studiu animacji, A-Pro. Wspólnie zaangażowali się w projekt serii telewizyjnej "Nagakutsushitano Pipi", czyli adaptacji znanej również w Polsce książki Astrid Lindgren o przygodach Pipi. W tym celu mistrz Miyazaki odbył nawet swoją pierwszą zagraniczną podróż do Szwecji, lecz niestety, autorka nie sprzedała Japończykom praw autorskich i na podróży do Skandynawii się skończyło.

Po rozczarowaniu, jakim było fiasko planów "Nagakutsushitano Pipi", Hayao Miyazaki i Isao Takahata w 1972 zrobili razem krótki film "Panda Kopanda". Miyazaki wymyślił historię, napisał skrypt scenariusza, opracował projekty do filmu oraz nadzorował proces animacji, natomiast Takahata został reżyserem. Jakby na osłodę po niefortunnej przygodzie ze Szwedami, główna bohaterka - Mimiko - otrzymała charakter design dziwnie podobny do Pipi (rudy kolor włosów, sterczące warkoczyki, etc.). Opowieść o losach pandy, zwanej Kopanda, mieszkającej razem z Mimiko w bambusowym lesie, doczekała się nawet sequela w postaci filmu "Panda Kopanda - Amefuri sakasuno maki", nakręconego w 1973 roku przez ten sam zespół realizatorski.



"Himitsu-no Akko-chan/Czarodziejskie zwierciadełko" - pierwszy design Akko z 1969 roku. © Toei Animation/Fujio Productions



"Mahotsukai Sally", czyli "Sally czarownica" - pierwsza seria anime typu "magical girls". © Toei Animation/Hikari Productions

ZŁODZIEJ-GENTELMAN ZNOWU W AKCJI

Współpraca na linii Miyazaki-Takahata układała się świetnie. W 1971 roku zaangażowali się w kolejny serial animowany, "Lupin III [sansei]". Był on oparty na niezwykle popularnej w Japonii mandze Monkey Puncha, ukazującej się od 1967 roku na łamach magazynu "Action Weekly".

Lupin III jest wnukiem sławnego francuskiego złodzieja-gentelmana, Arsena Lupina, bohatera książek Maurica LeBlanca z początku wieku. Razem ze Jigenem i Goemonem, potomkiem samurajów, tworzą awanturnicze trio, zdolne skraść każdy cenny przedmiot na świecie. Z powodu kłopotów z prawem autorskim, imiona głównego bohatera ulegały różnym przemianom w zależności od kraju: np. we Francji Lupin przechrzczony został na Edgara, a w USA "Królik" (czyli "lupin" po francusku) został "Wilkiem" ("Wolf").

Jednakże prestiż w branży przyniosła Miyazakiemu nie seria telewizyjna, lecz kinowa produkcja z cyklu "Lupin III - Cagliostro-no Shiro", zrealizowana w 1979 roku, której był zarówno współscenarzystą jak i reżyserem. Fani Lupina uważają "Zamek Cagliostro" za najlepszy film animowany reprezentujący ten cykl. Przez pięć lat królował też niepodzielnie na liście najlepszych anime wszechczasów prestiżowego magazynu "Animage" (do czasu, kiedy zdetronizował go znowu Miyazaki z filmem "Nausicaa"), a jak wieść gminna niesie, film ten powalił na kolana innego czarodzieja sal kinowych - Stevena Spielberga.

HAIDI, CZYLI SEKAI MEISAKU GEKIJO

W 1973 roku Miyazaki i Takahata opuścili studio A-Pro, tym samym stając się pracownikami Zuiyo Pictures. Tu też wspólnie zrealizowali pięćdziesięciodwuodcinkową serię "Alps-no shojo Heidi", wyemitowaną swego czasu również przez polską telewizję pod skróconą nazwą "Heidi". Wart podkreślenia jest fakt, iż była to pierwsza zrealizowana japońska telewizyjna anime, która bazowała na anegdotach i informacjach zebranych przez animatorów poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni. W tym celu w lipcu 1973 roku Miyazaki wyjechał w plener do Szwajcarii, aby jako projektant i organizator scen w "Heidi poszukać inspiracji". Reżyserem "Heidi" został oczywiście Takahata, scenariusz zaś powstał na podstawie książki Johanna Spyri. Serial spośród całej masy innych dziecięcych animacji wyróżniało nieśpieszne tempo rozgrywających się wydarzeń, dzięki czemu autorom udało się doskonale sportretować życie w dziewiętnastowiecznej alpejskiej wioseczce.

Seria "Heidi" była częścią większego projektu wytwórni Zuiyo Enterprises, zwanego Sekai Meisaku Gekijo. Tak nazywane były wszystkie serie animowane, oparte na klasykach dziecięcej literatury, zrealizowane przez Zuiyo (później przemianowano wytwórnię na Nippon Animation). Do tego nurtu należą między innymi: "Mała księżniczka" ("Shokojo Sara"), czy też "Tom Sawyer" ("Tom Sawyer-no boken").

I takim oto sposobem dotarliśmy do 1975 roku. Ciąg dalszy w następnym numerze.

Mr.Gato

Wszystkie ilustracje pochodzą z prywatnych zbiorów autora i Mangazynu.

Nadia - THE SECRET OF BLUE WATER cześć 2

- CHARAKTERYSTYKI -

LUDZIE:

NADIA



Data urodzenia: 31 Maja 1875 roku.
Wzrost: 156 cm.
Wymiary: 73-56-75
Ma śniadą skórę, czarne, proste włosy i piękne zielone oczy...

Nadia jest czternastoletnią sierotą, akrobatką cyrkową, którą przeznaczenie pchnęło w środek walki o władzę nad światem. Moc klejnotu, który zawsze nosi na szyi, Blue Water, ostrzega ją w przypadku niebezpieczeństwa i pozwala jej na komunikowanie się ze zwierzętami. Dzięki temu czuje silny związek z naturą, w dzieciństwie wstrząsnęła nią śmierć zwierząt przeznaczonych na ubój (miała z nimi kontakt poprzez Blue Water). Od tego czasu jest ścisłą wegetarianką, nie akceptuje żadnej formy zabijania. Gdy Nemo uratował ją przed śmiercią, strzelając do żołnierza neo-atlantydzkiej armii, zamiast wyrazić wdzięczność, nazwała go mordercą. Nienawidziła wszystkich, którzy pozbawiają innych życia, bez względu na motywy ich postępowania. Wkrótce zrozumiała jednak, że świat jest o wiele bardziej skomplikowany, by poddawać ludzi czarno-białym klasyfikacjom. Nadia jest trudna w pożyciu, ze względu na swoje pesymistyczne nastawienie. Wynika to z jej braku zaufania do ludzi, od których przecież nie zaznała niczego dobrego i niczego dobrego nie oczekuje w przyszłości. Przyczyną jej pochmurnego samopoczucia jest także okres dojrzewania, sam w sobie niełatwy, a co dopiero, gdy się jest ściganym przez grupę szaleńców pragnących zdobyć władzę nad światem... Bardzo pozytywnie wpłynęła na nią przyjaźń z Jeanem, jedynym, któremu ufała. Wspierał ją w wyścigu z przeznaczeniem, czym zaskarbił sobie jej uczucie.

Seiyuu: Yoshino Takamori

JEAN COQ de RALTIGUE



Czternastolatek, geniusz-wynalazca. Gdybym był złośliwy, napisałbym, że Jean jest otaku techniki, fascynacja maszynami przybiera u niego czasem niebezpieczne rozmiary. Niestety, jego znakiem firmowym są wynalazki, które nigdy nie działają jak należy. Ale Jean się nie poddaje, jego determinacja jest godna podziwu. Jest optymistą. Jest sierotą, gdyż jego ojciec zginął na morzu zaatakowany przez "morskiego potwora", dlatego Jean doskonale rozumie uczucia Nadii, która nigdy nie miała nikogo bliskiego. Jest w niej beznadziejnie zakochany od pierwszego wejrzenia, a z czasem i ona odwzajemnia to uczucie. Jean zbytnio ufa nauce, wierzy, że jest rozwiązaniem wszystkich problemów. Jednak w bolesny sposób przekonuje się, że nie ma racji. Zaprzyjaźnia się z Hansonem, który podziela jego fascynację techniką. Stają się również rywalami na "polu zawodowym". Jean jest niesamowicie podobny do Kinsuke z Evageliona, głównie pod względem fizycznym, ale także niektórych cech charakteru.

Seiyuu: Noriko Hidaka (prawdziwe nazwisko: Noriko Nagai)
Inne role: "City Hunter" - Shimizu, "Gunbuster" - Takaya Noriko, "Hakkenden" - Shinbei, "Ranma 1/2" - Tendou Akane, "Tonari-no Totoro" - Satsuki.



MARIE



Marie jest czteroletnią dziewczynką, której rodzice zostali zabici przez oddział Neo-Atlantydów. Nadia i Jean znaleźli ją na wyspie Gargoyle'a i zabrali ze sobą. Marie traktuje ich jako swoich zastępczych rodziców. Szybko zaprzyjaźniła się z Kingiem, razem wprowadzają nieco humoru do serii. Jest rezolutną i mądrą dziewczynką. Gdy Sanson uratował jej życie, bardzo go polubiła. Jak się okaże w epilogu ("AD 1902"), naprawdę bardzo. Elektra "naraża się" Marie, gdy usiłuje nauczyć jej matematyki. Zwłaszcza, że większe postępy w nauce czyni... King.

Seiyuu: Mizutani, Yuko
Inne role:"3x3 Eyes" - Natsuko, "Bubblegum Crisis" - Anri, "Kimagure Orange Road" - Shiori, "Pretty Sammi" - Mizutani Mihoshi, "Ranma 1/2" - Kurumi i wiele innych.

KING

King jest lwiątkiem Nadii, brał wraz z nią udział w przedstawieniach cyrkowych. Nadia potrafi zrozumieć jego mowę, dzięki właściwościom Blue Water. King bardzo polubił Marie, stając się jej nieodłącznym towarzyszem. Jest dumnym i świadomym swojego "królewskiego" gatunku zwierzęciem, odgrywającym podobną rolę co Pen-pen w Evangelionie. W pierwszych wersjach scenariusza Nadia miała posiadać więcej zwierząt-przyjaciół (między innymi foczkę imieniem Pal), ale na szczęście zrezygnowano z tego pomysłu "wędrownej menażerii". King "załapał się" później (jak większość innych postaci ze znanych anime... ^_^) do "OTAKU-NO VIDEO", gdzie nawet wystąpił wraz z Misty May na okładce kasety.

Seiyuu: Toshihara Sakurai



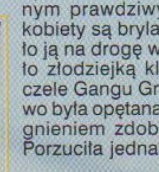












GRANDIS GRANVA



Grandis ma 28 lat i pochodzi z arystokratycznej włoskiej rodziny. Niestety, gdy jej rodzinna fortuna przepadła, zostawił ją narzeczony (a to drań!). Wtedy Grandis zrozumiała, że jedynym prawdziwym przyjacielem kobiety są brylanty, co popchnęło ją na drogę występku i uczyniło złodziejką klejnotów. Stoi na czele Gangu Grandis i początkowo była opętana obsesyjnym pragnieniem zdobycia Blue Water. Porzuciła jednak życie przestęp-

cy, gdy spotkała i zakochała się w Kapitanie Nemo. Jest bardzo atrakcyjną kobietą, (co tłumaczy pełne poświęcenia zachowanie Sansona i Hansona), swoimi przepięknymi ognisto rudymi włosami przyprawia o przyśpieszone bicie serca każdego prawie mężczyznę (zwłaszcza, gdy wyprzedzając swoje czasy paraduje w kostiumie bikini!). Przypomina nieco Asukę z "Evangeliona" (hmm, obie są rude... niczego oczywiście nie sugeruję...), pod maską porywczego charakterku kryje się gorące serduszko potrzebujące prawdziwego uczucia (od odpowiedniego mężczyzny, ma się rozumieć ^ _ ^). Jest świetną kucharką i choć jej potrawy wyglądają nieco makabrycznie (ryba z artystycznie wytrzeszczonymi oczami), smakują wyśmienicie każdemu kto tylko ich spróbuje. Nawet "człowiek z żelaza", Kapitan Nemo, był zauroczony jej umiejętnościami kulinarnymi.

Grandis nauczyła Nadię wszystkiego co wiedziała o życiu i mężczyznach (np. jak trafić obcasem faceta, który podgląda cię pod prysznicem), a także tajników kuchni. Była dla niej wsparciem w tym "trudnym okresie dojrzewania".

Seiyuu: Kumiko Takizawa

Hehe, a teraz patrz mi prosto w oczy!











HANSON



Hanson był mechanikiem u rodziny Grandis, zanim ta utraciła swoją fortunę. Stanowi intelektualną podporę gangu. Podobnie jak Jean jest zafascynowany techniką, dzięki czemu się zaprzyjaźniają. Jego ukochanym wynalazkiem i dzieckiem jest Gratan. Na samą myśl, ze ktoś mógłby skrzywdzić jego mecha... grrr...
Na marginesie: Czy Gang Grandis nie przypomina Wam trójki złoczyńców z Yattamana ?

Seiyuu: Toshihara Sakurai

SANSON



O ile Hanson stanowi mózg gangu, to Sanson odpowiada za "siłę fizyczną". Jest silniejszy od większości mecha nasyłanych przez Gargoyle. Jednocześnie jest gentlemanem (oczywiście, pomijając jego przestępczą naturę), bardzo przystojnym, więc kobiety powinny za nim szaleć, ale gdy używa "gładkich słówek", by zwrócić na siebie uwagę Elektry, nie udaje mu się to (ale to wina Elektry, nie jego). Podobnie jak Grandis Nadii, Sanson pomaga Jeanowi uporać się z jego problemami natury emocjonalnej. W gruncie rzeczy, tak samo jak reszta gangu, ma dobre serce, tylko okoliczności zmusiły go do wstąpienia na złą drogę. Sanson był szoferem rodziny Grandis, zanim ci utracili majątek.

Seiyuu: Kenyu Horiuchi.



BLUE WATER

Śpiewa (śliczny głos!): Morikawa Miho
Słowa : Kisugi Etsuko
Muzyka: Inoue YOSHIMASA

Ima kimi-no me ni ippai-no mirai
subete wo kagayakasu
yowaki na hito wa kirai
aozora uragiranai
yumemiru mae ni watashi tonde yukitai

kokoro-no orgel ga
hiraiteku hibiiteku
sukoshi zutsu-no shiawase yuuki mo
kanadedasu-no

ima kimi-no me ni ippai-no mirai
kotoba wa eien-no signal
Don't forget to try in mind:
ai wa jewel yori
subete wo kagayakasu.

Jasna przyszłość w Twoich oczach
rozjaśnia wszystko.
Nie lubię mdłych ludzi.
Błękitne niebo mnie nie zdradzi,
Nim zacznę śnić, odlecieć pragnę stąd.

Pozytywka mojego serca
otwiera się i dzwoni,
powolutku zaczyna grać
szczęściem i odwagą.

Jasna przyszłość w Twoich oczach
Słowa to odwieczny sygnał.
Don't forget to try in mind:
Miłość bardziej niż klejnoty
rozjaśnia wszystko...

KAPITAN NEMO



Kapitan Nemo jest dowódcą okrętu podwodnego "Nautilus". Ścigany przez demony przeszłości ogarnięty jest obsesją zniszczenia Gargoyle'a i Neo-Atlantydów. Jest tragiczną postacią, prowadzi beznadziejną z pozoru walkę o ocalenie Ziemi przed szaleńcem, pchany ku swemu przeznaczeniu przez poczucie winy, jakie nosi w sobie od czasu dramatycznych wydarzeń sprzed trzynastu lat. Bardzo szanuje życie, chociaż wyrokiem losu ręce ma splamione krwią. Każde istnienie traktuje poważnie, zabijanie traktuje jako zło konieczne dla zbawienia świata. Załoga "Nautilusa" jest mu oddana, swoją postawą i czynami zasłużył sobie na ich zaufanie. Postać Kapitana Nemo ma wiele wspólnego z bohaterem filmu "Arcadia of My Youth", Kapitanem Harlockiem (patrz "Kawaii", październik'98). Obaj starają się ocalić swoją planetę przed władzą zła, ale ich walka wydaje się z góry skazana na niepowodzenie. Podobny jest sposób rysowania obu tych postaci - postawione kołnierze, cienie na twarzach - dzięki temu wszystkiemu sprawiają (słuszne) wrażenie ludzi bardzo doświadczonych przez los, zepchniętych na granicę beznadziei i cynizmu, uparcie jednak walczących o swoje ideały. Postać Nemo nawiązuje także do kapitana Super Dimensional Fortress Macross z "Do You Rember Love" (Hideaki Anno pracował przy pierwszym serialu Macross), lecz jest to podobieństwo głównie fizyczne i typowy dla Otakings dowcip ze strony Gainaxu. Nemo często zasiada za organami, a wtedy "Nautilusa" wypełnia smutna melodia, dziwnie przypominająca Nadii piosenkę śpiewaną przez jej matkę... Jego jedynym prawdziwym przyjacielem jest starożytny wieloryb-telepata. Nemo także jest w posiadaniu Blue Water.

Seiyuu: Akio Ohtsuka,
Inne role:"3x3 Eyes" - Benares, "Black Jack" - Black Jack, "Dragon Half" - Damaramu, "Mahou Tsukai Tai!" - Minowa Minoru, "Street Fighter" - narrator, "Vampire Princess Miyu" - Oshima i wiele innych.

ELEKTRA



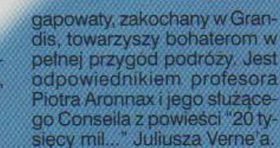
Piękna pierwsza oficer "Nautilusa", motorem jej działań jest pragnienie zemsty na Gargoyle'u i Neo-Atlantydach, ale jak się później okazuje, także na... Jest zazdrosna o Kapitana w stosunku do Grandis, żywi do niego silne uczucia. Kapitan Nemo przygarnął ją, gdy w tragicznych okolicznościach straciła rodzinę (jako jedyna przeżyła zagładę...). Jej przeszłość bardzo silnie determinuje jej zachowanie, atrakcyjna, inteligentna blondynka, może wydawać się zimna i niedostępna, stanowi całkowite przeciwieństwo

Grandis. Dlatego też kłócą się bez przerwy, oczywiście chodzi im także o Kapitana.

Elektra, jak wychodzi na jaw pod koniec serii, jest tylko imieniem-pseudonimem, które przybrała na czas walki z Gargoyle'ą. Naprawdę nazywa się Medina.

Seiyuu : Kikuko Inoue
Inne role: "A-a, Megami-sama!" - Belldandy, "Dragon Half" - Mana, "Ranma 1/2" - Tendou Kasumi, "Sailor Moon" - Aluminum Siren i wiele innych.

GARGOYLE



Jest przywódcą zbrojnej organizacji Neo-Atlantydów, uważających się za potomków i spadkobierców pradawnej cywilizacji Atlantydy. Ma dostęp do atlantydzkiej technologii, jednak by w pełni z niej korzystać potrzebuje magicznego Blue Water. Jego szalone pragnienie władzy nad światem sprowadziło śmierć na setki ludzi. Chce koniecznie zabić Kapitana Nemo. Skrywa swoją twarz za maską, by w ten sposób nie okazywać emocji. Uważa się za potomka Atlantydów, jak twierdzi: rasy panów przeznaczonych do rządzenia ludźmi. Czy jest nim naprawdę?

Seiyuu: Motomu Kiyokawa

EATON

Eaton jest naukowcem z okrętu "Abraham", biologiem szukającym i badającym morskiego potwora zatapiającego statki. Nieco gapowaty, zakochany w Grandis, towarzyszy bohaterom w pełnej przygód podróży. Jest odpowiednikiem profesora Piotra Aronnax i jego służącego Conseila z powieści "20 tysięcy mil..." Juliusza Verne'a.

Seiyuu: Kouji Tsujitani,
Inne role:"3x3 Eyes" - Fujii Yakumo, "Ranma 1/2" - Hiroshi, "RG Veda" - Ten-Oh, "Street Fighter" - Ryu, "Video Girl Ai" - Niimai Takashi .

IMPERATOR NEO

Imperator Neo jest władcą Neo-Atlantydów, przeznaczony do rządzenia światem po zwycięstwie Gargoyle'a. Postać bardzo enigmatyczna, jest w nim coś niepokojącego sztucznego, mroki przeszłości kryją jego związki z Nadią i Nemo. Pojawia się rzadko, lecz ma duże znaczenie dla fabuły. Finałowa scena z jego udziałem jest jedną z lepszych w całym serialu.

Seiyuu: Kaneto Shiozawa,
Inne role: "Cyber City Oedo 808" - Benten, "Dragon Half" - Rosario, "Ranma 1/2" - Kirin, "Sailor Moon" - Książę Diamond, "Vampire Princess Miyu" - Larva, "Yotoden" - Ranmaru.

ZAŁOGA "NAUTILUSA"

Grupa oddanych Kapitanowi Nemo ludzi, których życiowym powołaniem jest pomagać mu w walce przeciwko szalonemu Gargoyle'owi. Wśród nich znajduje się piękna córka lekarza okrętowego, Ikorina, a także zakochany w niej młody nawigator Echo, który jest w posiadaniu... legitymacji nr 1 fan-clubu Ikoriny!

MECHA:



GRATAN

Cudowne dziecko i chluba Hansona. Grandis nazywa go (ją?) "Katarzyna". Wielozadaniowy, transformujący się czołg, kształtem przypomina nieco czołgi, które przeprowadzały szturm na wieżę startową w "Wings of Honneamise". Jeździ, pływa po powierzchni wody, lata jako balon, po kilku modyfikacjach służy nawet jako okręt podwodny. Posiada działo i dwa mechaniczne ramiona zakończone chwytakami. W środku wyposażony luksusowo, między innymi w wielką wannę (skąd tam tyle miejsca???), z której często korzysta Grandis...



Zobaczcie, zobaczcie! Znowu czyta Kawaii! Hihi-hiiii...!

YES, I WILL...

Śpiew i słowa: Morikawa Miho
Muzyka: Joe Rinoie

mune-no oku-no modokashisa dou sureba ii-no?
tooi yume ga mienaku natta yo
tsubuyaite sora-o miagetara

nagareru hoshi-no mukougawa ni
kimi to-no yakusoku ga mabushiku utsuru

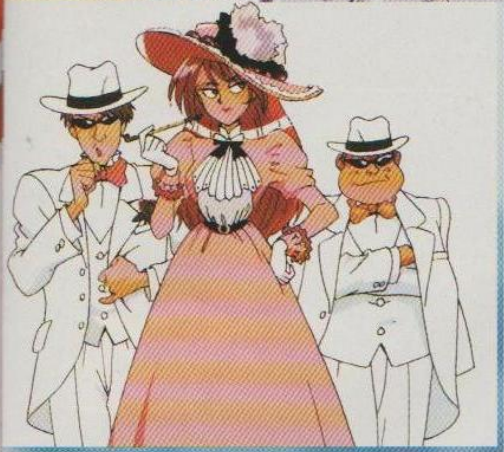
Try nagusame-no kotoba nante kokoro ni todokanai kaze
kakae-konda fuan dake ookiku naru kedo
jibun de kimeta koto dakara tabun hitori demo heikisa
tsumazuite mo mayotte mo ashita ga aru kara

Co począć z niecierpliwością tkwiącą w moim sercu?
Już nie widzę odległych marzeń.
Mrucząc, spoglądam w niebo,
Za spadającą gwiazdą
Z Tobą lśni obietnica .

Spróbuj! Słowa pocieszenia są niczym wiatr nie sięgający mojego serca.
Mimo rosnących we mnie obaw.
Skoro zdecydowałam, pewnie dam sobie radę.



Ech... Romeo...



Powiedzcie hrabinie, że książę odwalił kitę.

"NAUTILUS"



Długość: 132 metry
Prędkość: 108 węzłów
Główny napęd: silnik antymaterii

Zbudowany z wykorzystaniem atlantydzkiej technologii "Nautilus" wypłynął w swój dziewiczy rejs 24 czerwca 1888 roku. Wyposażony został w torpedy i pociski, a także zaawansowany technologicznie sonar i komputery! Jego podziemna baza mieści się na biegunie południowym, dokąd prowadzą podziemne i podmorskie tunele.

"RED NOAH"

Olbrzymi statek kosmiczny starożytnych Atlantydów. Wygląda jak "typowy" latający spodek z filmów SF z lat pięćdziesiątych. Obudzony przypadkowo (przeznaczenie?) przez Nadię i moc Blue Water dostaje się w ręce Gargoyle'i, który przy jego pomocy atakuje i terroryzuje Ziemię.

— SOUNDTRACK —

MIŁOŚĆ DO NADII

Cały soundtrack z "Fushigi-no Kuni-no Nadia" został zgromadzony na trzech płytach CD. Oprócz tego ukazały się dodatkowe wydawnictwa, zawierające image songs czy też kolekcję podkładów muzycznych.

Opiszę tutaj moją ulubioną płytkę, zatytułowaną "Secret of Blue Water Vocal Collection", zawierającą jak sama nazwa wskazuje, "piosenki z tekstem". Pochodzą one w większości ze specjalnego 34. odcinka serii, który nosił tytuł "Miłość do Nadii" i zawierał image songi śpiewane przez bohaterów.

Album rozpoczyna "Blue Water", czyli opening, tym razem w pełnej, dłuższej od telewizyjnej wersji. Jest to jedna z moich ulubionych piosenek z anime, lubię jej słuchać ze względu na piękny głos Morikawy Miho, a także optymistyczny i mocny ton utworu. Następną pozycją jest utrzymany w podobnym klimacie, lecz nieco spokojniejszy "Real Heart", image song, jeden z tych, które pojawiały się czasem w japońskiej wersji pod koniec odcinka. Jest śpiewany przez Matsushite Satomi, tak samo jak trzecia ściezka, "Koibito ga iru jikan". Czwarty utwór pochodzi z odcinka specjalnego, śpiewała go Nadia patrząc w dal z Gratana-balonu. Jest to spokojny, melodyjny utwór, miło słucha się głosu Nadii śpiewającej "Umi yori mo yasashiku", "Delikatniejszy



niż morze". Kolejna piosenka z odcinka 34 jest wykonywana przez Jeana. Skoczny, wesoły utwór, którym Jean dodawał sobie sił do pracy nad wynalazkiem-prezentem dla Nadii. Nosi tytuł "Let's Go, Jean-kun!" ("Naprzód, Jean!"). Szósta piosenka, to nieco smutna, utrzymana w stylu "slow dance", "Families", śpiewana przez Kiriki Karen. Podobnie jak "Real Heart", pojawiła się pod koniec któregoś odcinka w wersji japońskiej. Jest bardzo nastrojowa, wywołuje u słuchacza "maślane oczka". Ululanych melodią "Families" wyrwie z zamyślenia następna piosenka, tym razem w wykonaniu duetu Marie & King. Dobry, szybki staro-szkolny rock'n'roll z dodatkiem wściekłej trąbki, nosi tytuł "Doushite so nano?" ("Dlaczego tak jest?") - pytała zawiedziona brakiem zainteresowania ze strony załogi Gratana Marie (nikt nie miał czasu żeby jej poczytać, chlip). Wysokiemu głosikowi Marie (trochę denerwującemu...) towarzyszy gniewne porykiwanie (no dobra, pomrukiwanie...) Kinga. Pozostając już w tym klimacie, słyszymy "Ai-no sanninkumi" - piosenkę o miłości (ale nie miłosną!!!) śpiewaną przez Gang Grandis Jeanowi, aby pocieszyć go i wskazać drogę jak zdobyć uczucie Nadii. Dla odmiany zostajemy uraczeni spokojniejszym kawałkiem. "Hajimete-no koi", ("Pierwsza miłość"), czyli piosenka (no, zgadnijcie...) miłosna, w odcinku specjalnym śpiewana przez Nadię po szczerej, "kobiecej" rozmowie z Grandis, tutaj (tak mi się wydaje...) wykonana w duecie z Jeanem. Na płycie został jeszcze "Mermaid Memory", typowy image song w wykonaniu Hayami Masaru i kończący każdy odcinek piękny "Yes! I will...", podobnie jak "Blue Water" w pełnej wersji.



Ponieważ jest to zestaw piosenek śpiewanych, brakuje tu wielu pięknych utworów, które budowały nastrój "Nadii". Ale i tak ze względu na poziom wykonania mogę polecić ten album każdemu fanowi "Nadii" i j-popu. Przy okazji: pragnę zwrócić uwagę przeróżnym "wiem-wszystko-lepiej" krytykom, że porównanie j-pop do rodzimego disco polo nie przystoi. J-pop jest bardzo szerokim pojęciem, osobiście jestem zafascynowany mnogością gatunków jakie reprezentuje. Oczywiście, trafiają się tu jednorazowe IDORU, ale także gwiazdy o prawdziwym potencjale i talencie. Dziękuje za uwagę.

Michio Shinno



Fushigi-no umi-no Nadia Vocal Collection

Futureland TYCY-5156
Cena:
Y3000 (JAP)
$38.90 (USA)

W XXI wieku Ziemia została zaatakowana przez flotę kosmiczną pochodzącą z tajemniczej planety Gamilon. Dziesiątki "bomb planetarnych" systematycznie pustoszyły Błękitną Planetę; ze względu na zabójczy poziom radioaktywności ludzie byli zmuszeni przenieść się do miast wybudowanych głęboko pod powierzchnią Ziemi. W 2199 stało się jasne, że jedynie rok dzieli ludzkość od całkowitej zagłady. Ziemianie przegrywali kolejne bitwy, desperacko próbując się bronić przed dużo liczniejszym i bardziej zaawansowanym technicznie przeciwnikiem. Promieniowanie powoli docierało do podziemnych miast, zanotowano wiele przypadków choroby popromiennej. I gdy już wszystkim wydawało się, że istnienie naszej cywilizacji zmierza ku nieuchronnemu końcowi, niespodzianie zaświtała nowa nadzieja...



STAR BLAZERS

Ziemska flota - a raczej to, co z niej zostało - właśnie stoczyła poważną bitwę w pobliżu Plutona. Wszystkie myśliwce zostały zniszczone, ostatni ziemski okręt wojenny doznał zaś ciężkich uszkodzeń. Ze względu na poniesione straty dowódca floty, kapitan Abraham Avatar, zdecydował się wydać rozkaz odwrotu. Podczas, gdy statek zmierza w kierunku Ziemi, operator radaru wykrywa niezidentyfikowany obiekt - pojazd kosmiczny nie należący do gamilońskiej floty. Tajemniczy statek, ostrzelany wcześniej przez Gamilończyków, rozbija się na Marsie...

Dwaj młodzi piloci stacjonujący w marsjańskiej bazie, Derek Wildstar i Mark Venture, dostają od ziemskiego dowództwa rozkaz dokładnego zbadania pojazdu. Okazuje się, że jedynym pasażerem statku była piękna, tajemnicza kobieta. Nie udało jej się przeżyć lądowania, lecz zdołała doręczyć ważną wiadomość od zagadkowej królowej Starshy z planety Iscandar. Starsha podaruje Ziemianom cenną maszynę zdolną do usunięcia promieniowania i uleczenia planety ze skutków bombardowania pod warunkiem, że... sami się po nią zgłoszą.

Tak oto zaczyna się największa wyprawa w historii ludzkości... podróż do Iscandaru.

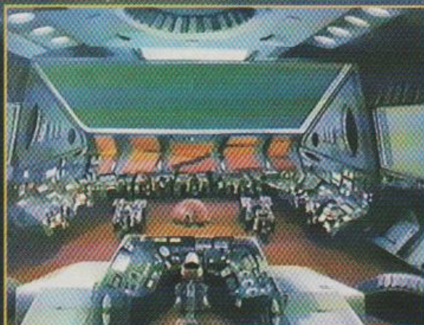
Aby nie było żadnych niedomówień, wyjaśniam już na początku, że "Star Blazers" jest bardzo, bardzo starożytnym anime. Pochodzi z roku 1974, czyli powstało jeszcze przed narodzinami większości polskich fanów. Teraz ci z Was, którzy krzywo patrzą na takie antyki, mogą swobodnie odpuścić sobie czytanie poniższego tekstu. Mam jednak nadzieję, że chcecie dowiedzieć się co nieco o niewątpliwej klasyce gatunku... "Star Blazers" to anime, które zrobiło mniej więcej tyle dla fandomu amerykańskiego, co dla nas "Sailor Moon". Sprawiło, że zaistniał. A jak to się zaczęło?

"Czy oni przypadkiem przed chwilą nie powiedzieli "Bóg" w kreskówce?!"

Matka jednego z fanów podczas wyjątkowo dramatycznego momentu filmu.



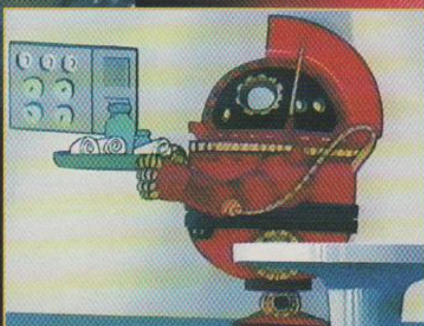
W roku 1974 japońska telewizja zaczęła wyświetlać serial pt. "Uchu senkan Yamato", stworzony przez Yoshinobu Nishizakiego oraz Lejiego Matsumoto. Trzy lata później powstał film pełnometrażowy na podstawie anime, który zyskał wielką popularność wśród fanów. Dla Japończyków "Yamato" był jedną z lepszych ówczesnych produkcji; przyczynił się w znacznym stopniu do rozwoju ówczesnego ruchu otaku. W 1979 pod





tytułem "Star Blazers" trafił do Stanów Zjednoczonych, gdzie stał się legendą. Wśród rozmaitych głupawych seriali o superbohaterach (zapewne widzieliście chociaż jeden z nich - swego czasu wyświetlano je u nas w dużych ilościach) nie miał żadnej poważnej konkurencji.

Nie muszę wam opisywać, jak wyglądał rozwijający się fandom w Ameryce. Wszyscy znamy to z własnych doświadczeń. Fani w różnym wieku - od uczniów podstawówek do ludzi w pełni dorosłych śledzili z zapartym tchem przygody dzielnej załogi kosmicznego statku Yamato, w Ameryce przemianowanego na Argo. Głodni wszystkiego, co dotyczyło ich ulubionego serialu wyszukiwali informację, sprowadzali z Japonii mangi, koszulki, soundtracki, a nawet modele. Brzmi znajomo, nieprawdaż?



"Star Blazers" nęciło widzów typowymi dla większości dobrych anime elementami, takimi jak ciekawi bohaterowie, rozwijająca się akcja i nieblahy "jak na kreskówkę" scenariusz. Amerykanię zachwycali się też niezwykłą jak na owe czasy animacją: pieczołowitym wykonaniem kadrów oraz efektami 3D. Zaznaczmy, że komputery oraz rozmaite dostępne obecnie techniki pomocnicze nie były jeszcze wówczas używane. Wyobraźcie sobie tych wszystkich animatorów siedzących przy celuloidach i opracowujących każdą klatkę filmu...



Do dziś powstały trzy serie telewizyjne i cztery filmy (trzy kinowe, jeden telewizyjny) opiewające dzieje statku Yamato. Zupełnie nową produkcją jest seria OAV "Yamato 2520". Obecnie planuje się nową pełnometrażówkę, podobno ma też powstać film fabularny produkcji Disneya. Czy utrafi w klimat...? Co do tego, fani są dość sceptyczni.

"Wolałbym raczej lecieć na Iscandar niż walczyć i być zabitym przez diabły!!!"

Ataru Moroboshi, "Urusei Yatsura"

Nasza nieustraszona załoga wyrusza więc na wyprawę w słynnym statku Yamato... Czym jest okręt, który ma przebyć drogę do Iscandaru, czyli 148.000 lat świetlnych tam i z powrotem, oprzeć się gamilońskim atakom i wrócić z życiodajną machiną na pokładzie? - Historia Yamato sięga czasów drugiej wojny światowej (!), kiedy to jako morski okręt wojenny zatonął w bitwie. Całutka scena obrazująca powyższe wydarzenie została wycięta z amerykańskiej wersji filmu. Czyżby przypadek cenzury politycznej?! Wróg, przeciwko któremu walczyła załoga statku... to Amerykanie. Japończycy zostali przedstawieni jako bardzo bohaterscy i honorowi żołnierze. Gdy okręt idzie na dno, nieustępliwy kapitan przywiązuje się do koła sterowego... Być może bardziej zaważył na decyzji o wycięciu sceny fakt, iż Amerykanie atakują w podobny sposób, jak później Gamilończycy. Słychać też tę samą muzykę w tle. Bardzo możliwe, że Imperium Gamilońskie jest parafrazą Stanów Zjednoczonych, a zrzucane na







Ziemię bomby, to nawiązanie do wydarzeń z roku 1945. Zrozumiałe, że nie należało pozwolić widzom dojść do takich konkluzji.

Czy zwróciliście może uwagę na nazwę okrętu? "Yamato" jest starożytną, używaną obecnie jedynie w poezji nazwą Japonii (to trochę tak, jakby nazwać Polskę "Krajem Lechitów"...). Tyle, jeśli chodzi o japoński nacjonalizm... Wracając do kwestii technicznych, co ma wspólnego jakiś stary wrak leżący na dnie oceanu z podróżami kosmicznymi? Wbrew pozorom dużo. Wyremontowany, a właściwie w większej części zbudowany na nowo Yamato przerobiono na statek kosmiczny i wyposażono w technologię, której plany przekazała Starsha w swojej wiadomości. Pomysł faktycznie niecodzienny; no i gdzie tu zgodność z prawami fizyki...? Pamiętajcie jednak, że mamy do czynienia z science fiction wczesnych lat siedemdziesiątych, w dodatku z naciskiem na "fiction".

Czas, aby przedstawić wam załogę tego niezwykłego okrętu.

Kapitan Abraham Avatar (w oryg. Juyzo Okita): Dowódca Argo (Yamato). Człowiek w średnim wieku, jednakże wciąż pełen energii. Z pozoru wydaje się mrukiem, jest bardzo skryty i szorstki w obyciu. Tak naprawdę bardzo troszczy się o swoją załogę, chociaż rzadko ukazuje swoje uczucia. Kapitan Avatar cieszy się olbrzymim szacunkiem wśród podwładnych. Jego mądre decyzje niejednokrotnie ratują statek z sytuacji pozornie bez wyjścia. Jedyną osobą, która ośmiela się kwestionować jego rozkazy jest Derek Wildstar, mimo swej stanowczości kapitan jest jednak w stanie wiele wybaczyć młodemu, narwanemu oficerowi.

Derek Wildstar (oryg. Susumu Kodai): Pierwszy oficer, a pod koniec serii także kapitan Argo. Bardzo odważny i zdeterminowany, prawdziwy as wśród pilotów. Z początku nie wierzy w powodzenie misji i leci tylko z poczucia obowiązku wobec starszego brata Alexa, który zginął w bitwie nieopodal Plutona. Derek to porywczy i wyjątkowo niesubordynowany młodzieniec. Z początku obwinia kapitana o śmierć brata i nie przestrzega zawodowej dyscypliny, a nawet wdaje się w bójki. W miarę upływu czasu dojrzewa i staje się bardziej odpowiedzialny, w czym pewien udział ma rozwijające się uczucie do Novy.

Mark Venture (oryg. Daisuke Shima): Drugi ofcer - nawigator Argo, rówieśnik i przyjaciel Dereka. Ich relacje koleżeńskie można by określić przysłowiem "Kto się lubi, ten się czubi". Kłótnie rzecz jasna zawsze wszczyna Derek doprowadzając spokojnego zazwyczaj i zrównoważonego Marka do białej gorączki. Venture dysponuje zdrowym rozsądkiem i w miarę możliwości pragnie unikać bitew z Gamilończykami. Jego postawa bywa najczęstszą przyczyną konfliktów, ponieważ z kolei Derek nie zamierza przepuścić żadnej okazji do zemsty na przeciwniku w imię zmarłego brata. Wildstar bywa także zazdrosny o Novę. Mimo, że obaj oficerowie wciąż się sprzeczają żywią jednak do siebie sympatię i potrafią współpracować w chwili zagrożenia.

Nova Forrester (oryg. Yuki Mari): Pani oficer odpowiedzialna za badanie przestrzeni kosmicznej (i nie tylko) wokół Argo. Jedna z niewielu dziewcząt wśród załogi (widziałam dwie lub trzy w tłumie "statystów"), na dodatek młoda i ładna przyciąga uwagę większości panów, szczególnie Marka Venture i Dereka Wildstara. W końcu zakocha się w tym ostatnim - bohaterstwo i brawura oficera mogą zaimponować niejednej dziewczynie.

Dr Sakezo Sane (oryg. Sakezo Sato): Lekarz okrętowy. Mały, łysy i dość zabawny człowieczek. Jest bardzo dobry w swoim fachu - pod koniec serii









tylko dzięki niemu kapitan Avatar trzyma się jeszcze przy życiu. Doktor Sane często zagląda do butelki - w wersji amerykańskiej, pełnej wody źródlanej. Wiadomo oczywiście, że tak naprawdę w oryginale chodziło o sake (w filmie jest jeszcze kilka momentów, w których kapitan raczy załogę "wspaniałą wodą mineralną", aby podnieść jej morale. Wszyscy jednak wiemy, co naprawdę pije się na Argo dla dodania sobie odwagi).

Stephen Sandor (oryg. Shiro Sanada): Oficer techniczny. Mechanik, biolog i MacGyver w jednym. Wynalazca z prawdziwego zdarzenia, któremu Argo nie raz zawdzięczał zwycięstwo. Jest cyborgiem - jako dziecko w wypadku stracił kończyny, które zostały zastąpione przez ich bioniczne odpowiedniki. Sandor to długoletni przyjaciel Alexa Wildstara, brata Dereka. Razem uczęszczali do szkoły.

IQ-9 (oryg. Analyzer): Genialny i jedyny w swoim rodzaju (według własnego mniemania) robot. Przebywając wśród ludzi, nieco się "uczłowieczył" - ma w zwyczaju np. programować sobie czkawkę, a nawet zakochuje się w Novie. Walcząc w jej obronie bywa bohaterski i skłonny do lirycznych gestów. Bardzo chciałby być człowiekiem, niestety wygląda jak przerośnięta puszka od konserw. Jego dylematy przypominają problemy znane nam z późniejszych cyberpunkowych filmów (tam oczywiście mają one zupełnie inny, dużo bardziej poważny wydźwięk). Poza tym IQ-9 to przydatny, chociaż wyjątkowo zarozumiały i odrobinę nieznośny towarzysz niebezpiecznych wypraw.

Poza wyżej wymienionymi, najważniejszymi bohaterami na statku jest jeszcze wiele drugo- i trzecioplanowych postaci.

A oto główni wrogowie drużyny Argo, grube ryby z gamilońskiego Imperium

Wódz Desslok (oryg. Desular Soto): Niepodzielny władca Gamilonu, rządzi żelazną ręką, a jego słów nikt nie ośmiela się podważać. Pod tym względem ustrój Gamilonu przypomina cesarstwo rzymskie za jego najlepszych czasów. Łatwo wpaść w niełaskę na dworze Dessloka, a wtedy - w sensie dosłownym - traci się głowę. Desslok wymaga bezgranicznej lojalności od swoich poddanych, do tego stopnia, że gotowi są popełnić dla niego samobójstwo. Desslok jako "ten zły" jest doskonały. Apodyktyczny charakter oraz chłodny i uprzejmy aż do bólu sposób bycia nadaje mu swoistego uroku. Nawet wtedy, gdy zirytują go poddani nie traci fasonu. Jest inteligentnym i honorowym przeciwnikiem, wartym kapitana Avatara. Po przegranym starciu przesyła mu depesze z gratulacjami i nie zachowuje się tak żałośnie, jak wielu współczesnych "złych". Desslok to typowy dekadent, często pokazywany z kielichem wina w ręku i nałożnicami u boku. W zachowaniu nie przypomina "twardego mężczyzny" i gdyby nie towarzyszące mu panny można by wyciągnąć jednoznaczne wnioski co do jego upodobań.



Generał Krypt (oryg. Hisu): Doradca Dessloka, żałosny lizus. Kuli się ze strachu przed gniewem władcy i robi co może, aby nie wpaść w niełaskę, choć tragicznie brak mu wyczucia sytuacji. By przypodobać się władcy, często nazywa nowe bronie jego imieniem. Kiedy zawodzą, ma wielką ochotę gdzieś się ukryć.

Generał Volgar (oryg. Geru): Przepełniony ambicją gbur i głupek. Argo wiele zawdzięcza jego niekompetencji...

Generał Lysis (oryg. Domeru): Jeden z najlepszych ludzi Dessloka, również pełen ambicji i chęci zdobycia odznaczeń. Gdy chce osiągnąć cel w ogóle nie liczy się ze stratami, co nie przysparza mu sympatii wśród podwładnych. Oddelegowany przez Dessloka, aby zająć miejsce Volgara, zyskał w nim zaprzysiężonego wroga. Najpoważniejszy przeciwnik załogi Argo. Wiele z jego planów zawiodło jedynie wskutek konfliktów z Volgarem.

Z naszego punktu widzenia...

"Star Blazers" jest całkiem dobrze zrobionym, choć stareńkim serialem z gatunku space opera. Jak to się często zdarza w przypadku klasyki, zawiera mieszaninę ciekawych rozwiązań technicznych, dobrze rozegranych wątków oraz... bzdur. Większość z nich wynika po prostu z faktu, że w latach siedemdziesiątych nauka stała na dużo niższym poziomie, niż dzisiaj. Na przykład bardzo rozśmieszył mnie moment, w którym generał Lysis pisze list do Dessloka na zwykłej maszynie. Niech żyje zaawansowana technika kosmiczna!

Argo ze swymi morskimi kształtami zupełnie ignoruje zasady aerodynamiki, co z trudem można podciągnąć pod jakość supernowoczesnych silników (Wave Motion Engine), których plany przysłała Starsha.

Tu i ówdzie zdarzają się lapsusy rysunkowe. Najbardziej znacząca jest zmiana koloru skóry Gamilończyków z cielistej na niebieską, gdzieś w jednej trzeciej serialu. Po prostu producent po drodze odszedł do wniosku, że przeciwnicy lepiej wyglądaliby na niebiesko. Zgadzam się z tym w pełni, ale tak w środku serialu...? Warto być konsekwentnym.

Co do stylistyki, pewne elementy skojarzą się wam zapewne z "Gwiezdnymi Wojnami". Zupełnie niesłusznie; to raczej "Gwiezdne Wojny" mogłyby kojarzyć się ze "Star Blazers", powstały bowiem dopiero trzy lata później. Niestety, brak mi dowodów, że Lucas mógł oglądać serial, który dotarł do Stanów dopiero w 1979 roku. Całe anime pobrzmiewa klimatem lat siedemdziesiątych. Bohaterowie noszą dzwony i fryzury a`la hippie. Myśliwce wyglądają... no cóż, jak myśliwce odrzutowe. Kapitan ubiera się w marynarski uniform z wielką kotwicą wyszytą na górnej części stroju i chmurnie spogląda spod czapki z daszkiem. Jest tylko jedna kawaii panienka na pokładzie...

Czym jest Wave Motion Engine, źródło energii Yamato?

Yamato, czy też jak kto woli Argo, porusza się zasilany przez potężny silnik opierający się na




energii "ruchu falowego". Nazwa dość nieprecyzyjna, zważywszy, że wszystkie znane nam źródła energii mają funkcję ruchu falowego. Silniki, których używa Argo przekształcają molekuły pyłu kosmicznego w tachiony, czyli cząsteczki poruszające się szybciej od światła. "Pociągają" one statek za sobą - w ten sposób osiąga on prędkość ponadświetlną. Ci z was, którzy znają się nieco na fizyce zapewne skrzywili się z bólem zębów... jak to, przecież nie można przyspieszyć żadnej molekuły do prędkości światła! Potrzeba by na to nieskończonej ilości energii! Cóż, twórcy "Star Blazers" tłumaczą, że cząsteczki nie ulegają przyspieszeniu, lecz swego rodzaju elektromagnetycznej kompresji i same przekształcają się w tachiony. Jest to bardzo kulawe i naciągane wyjaśnienie, możemy jednak przymknąć na to oko, no bo cóż by się stało z science fiction bez możliwości nadświetlnych podróży?

Argo jest także w stanie dokonywać skoków w podprzestrzeni, efektownie znikając wrogowi z oczu. Niestety, na przygotowanie takiego skoku potrzeba nieco czasu i miejsca... A tymczasem Gamilończycy mogą zaatakować...

System "ruchu falowego" może być także stosowany jako bardzo potężna (zdolna niszczyć planety!) broń o nazwie Wave Motion Gun. Jeśli więc możecie zaakceptować niekonsekwencje w "Star Treku" nie powinniście narzekać też na "Star Blazers".

Cenzura???

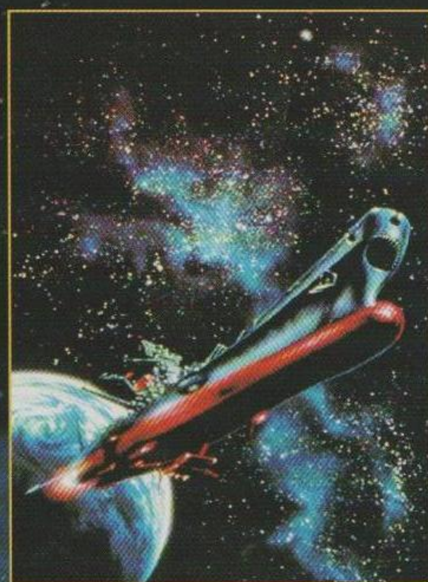
Czy można cokolwiek ocenzurować w anime tak niewinnym jak "Star Blazers"? Okazuje się, że tak. Pamiętajcie, to były lata siedemdziesiąte... Wspominałam już o wyciętej scenie zatonięcia Yamato oraz słynnej "wodzie źródlanej". Zamaskowano również wiele fragmentów zbyt brutalnych dla Amerykanów. Wycięto większość scen śmierci wrogów i wmówiono widzom, że zabici Gamilończycy to roboty. Nie znajdziecie też żadnego samobójstwa w imię Dessloka. W całości usunięto fragment, w którym Derek chce zabić nożem schwytanego gamilońskiego jeńca. Zostaje powstrzymany, ale Gamilończyk łapie nóż i próbuje popełnić samobójstwo. W końcu nikt nie ginie; powyższa scena nie jest jednak odpowiednia dla dzieci. Samobójcze ataki przeciwników w kosmosie zamaskowano zmianą okrzyku "Desular Soto banzai!" ("Niech żyje wódz Desslok!") na rozpaczliwe "Rozbijemy się!!!". Z tego powodu Gamilońscy generałowie sprawiają wrażenie całkowitych ignorantów, jeśli chodzi o nawigację.

Wycięto większość kadrów, w których pokazywano majteczki Novy, ewentualnie (tylko raz i przez małą chwilę!) gołą Novę. Tutaj cenzura, jak widzicie, była jeszcze bardziej skrupulatna niż w przypadku przemocy! U nas jest odwrotnie - w Polsacie "przeszło" wiele nagich scen w "Sailor Moon", nie wyświetlono za to niektórych odcinków ze względu na ich "brutalność".

Podsumowując, "Star Blazers" da się oglądać, choć miejscami mocno trąci myszką. Ponadto jest idealnym anime dla naszej telewizji. Po amerykańskiej interwencji do niczego nie można się przyczepić, całość zaś może wzbudzić zainteresowanie widzów. Kiedy obejrzałam ostatni odcinek, żałowałam, że już się skończyło. Zdążyłam się przyzwyczaić do "Star Blazers" i polubić bohaterów. Nie zostanę dozgonną fanką serii, nie będę jej czcić i szukać po klubach dalszych części, ale miło się patrzyło. Naprawdę.

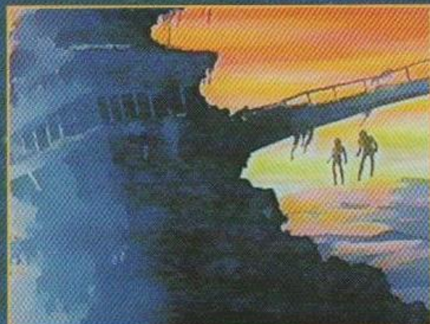
Fight otaking!

Ina, Błękitna Czarodziejka



Star Blazers - The Quest For Iscandar

Produkcja: Office Academy / Sunwagon Productions
Kasety 1-6 po ok. 93 minut każda
26 odcinków - pierwsza seria TV
Dystrybucja na Zachodzie: 1980 Kiseki Films
Dystrybucja w Polsce: Manta
Reżyseria: Noboru Ishiguro
Scenariusz: Yoshinobu Nishizaki, Leiji Matsumoto









VAMPIRE PRINCESS MIYU

Słyszysz jej śmiech niesiony wiatrem... odległe wspomnienia.
Dziewczyny zrodzonej przez noc i wychowanej w cieniu.
Ona jest siostrą wieczności zamkniętą w niej samej,
obserwującą świat jak przez brudne okna.
Wiecznie młoda i nikomu nieznana,
duch bez wspomnień, dziecko bez przyszłości.
Jak opadły kwiat żegluje po jeziorach snów
widząc w sobie okrutny żart przeznaczenia.
Jej blada dusza migocze jak płomyk
bez nadziei próbując wznieść się aż do nieba,
ale ciemność nie daje jej ni śladu nadziei
ukazując twarze maskowane kłamstwem.
I tak siedzi samotna z piętnem wieczności,
nieświadoma przemijania czasu.
Obrazy wspomnień spływają ku ziemi
I jej śmiech miękko zanika...

"Fotografie na wietrze" - ze zbioru "Kyuuketsuhime Miyu"

Pierwszy raz dziewczynka o złotych oczach gościła u nas dokładnie rok temu. Może to jakieś fatum i za rok ponownie napiszemy coś o wampirzej arystokracji. Jak każe tradycja nie postarzała się. Nadal jest zwiewna, pełna lirycznej poetyki, jakby lekko zmęczona i przepełniona smutkiem. Trzeci i czwarty epizod, które chciałbym dzisiaj omówić, powinny właściwie rozpoczynać całą serię OAV. To dzięki nim poznajemy przeszłość Miyu i Larvy. Choć może właśnie wtedy było by mniej ciekawe... Życie byłoby nudne, gdyby wszystko od razu stawało się jasne i zrozumiałe. Nieco przydymionej tajemniczości nigdy nie zawadzi... Ponieważ rok to jednak niezły kawałek czasu, pozwolę sobie przypomnieć Wam świat w jaki wprowadza nas wampirza księżniczka. A jest to świat dla nas europejczyków niezwykle dziwny, stawiający całą naszą tradycję demonologiczną na głowie. Wśród naszych "strachów" znamy jedynie te dobre i te złe. Dobrych się nie boimy, choć obawa przed wszystkim co niezrozumiałe powoduje, że omijamy je z daleka. Złym schodzimy z drogi z założenia. A wampiry... Hmm... Kojarzymy je oczywiście z blado sinymi twarzami i płonącymi hipnotyczną mocą oczyma, długimi kłami, strumieniami wyssanej krwi i metamorfozą w wilka lub nietoperza. Ludzka wyobraźnia i tradycja nakazuje odpędzać je czosnkiem, wodą święconą i znakiem krzyża. Opatulone w ciemne peleryny czają się w ciemnościach by dopaść ofiarę i wpić zęby w tętnicę szyjną... Brrr...



Natomiast wampir japoński... Dziwnie to zabrzmi, ale prawie można go polubić. Pojawia się nagle, ale jego "atak" przypomina raczej spotkanie z długo oczekiwaną kochaną osobą. Ugryzienie to delikatny pocałunek, po którym "ofiara" spokojnie stoi, a potem cicho osuwa się na ziemię. Nawet w spływającej po białej szyi kropelce krwi można znaleźć jakieś dziwne odczucia estetyczne. Historia wymyślona przez panią Narumi Kakinouchi uczyniła ponadto z wampira istotę niezbędną dla spokojnej egzystencji człowieka. Dzięki wyobraźni autorki krwiożerczy potwór awansował do stopnia strażnika i obrońcy naszego świata. Jego historia wywodzi się z czasów, gdy demony były równe bogom. Od czasu gdy zostały uwięzione w Ciemnościach usiłują przedostać się do materialnego świata, by zemścić się na ludzkości, która była ceną ich niewoli. Łatwo je przywołać. Nienawiść, słabość charakteru i czarna strona ludzkich serc otwierają im bramę, którą dążą do światła. Na ich drodze stanąć może jedynie strażniczka z rodu wampirów. Notabene wywodząca swoje pochodzenie z tych samych korzeni co jej ofiary. Z rodu Shinma - bogów-demonów. "Shin" nosi w sobie pierwiastek boski (jak w słowie "shinto" - droga bogów), "ma" oznacza demona - stąd dwoistość tłumaczenia tego terminu.

Tylko wampir ma zdolność pochwycenia i odesłania uciekiniera w otchłań. Oczywiste jest, że nie przysparza mu to popularności w demonicznych kręgach. Ale nie ma nic za darmo... Ceną, którą my ludzie musimy wampirom płacić za te usługi, jest nasza krew. Od wielu pokoleń na drodze Shinma stoją wampiry, których następczynią w linii żeńskiej jest Miyu...

Księżniczka Miyu

Stoję tu... w moim świecie ciemności
Świecie bez światła, świecie bez wrażeń
Pozostaw za sobą dzienne cierpienia
wtul się w cienie i wstąp w moją noc.
Na złudną drogę w bezsenną wieczność,
na ścieżkę cierni, do mogiły duszy...
Zajmij swe miejsce wśród żaru płomieni,
wśród nas pozostających w świecie mroku,
odrzuć wspomnienia słonecznego blasku...
To me królestwo... Tu ja jestem księżną.
Jesteś tu ze mną i tu pozostaniesz...

"Wspomnienie słońca" - ze zbioru "Kyuuketsuhime Miyu"

Tak naprawdę do końca nie wiadomo czy Miyu należy się tytuł książęcy. Nieporozumienie jak zawsze wynika z wielu możliwości odczytania Kanji. "Kyuuketsuki Miyu" co jest oficjalnym tytułem japońskim, tłumaczy się oficjalnie na terenie Japonii jako "Wampirzyca Miyu". Ponieważ jednak tłumacze angielskojęzyczni za zgodą autorki dodali w kanji końcówkę "hime" - powstała Księż-



niczka Miyu. Moim zdaniem zasłużenie, bo to doskonale podkreśla jej pozycję w "społeczności" Shinma. Miyu jest z pozoru trzynastoletnią dziewczynką i uczennicą gimnazjum. Ma ciemne włosy przewiązane fantazyjnie czerwoną wstążeczką i brązowe oczy, które w chwili metamorfozy w wampira zmieniają kolor na złoty. Mimo, że nie reaguje na czosnek, odbija się w zwierciadłach, zachwyca się słońcem, nic jej nie szkodzi widok i dotyk krzyża jest "czystej krwi" wampirzycą i ludzka krew jest konieczna do jej egzystencji. Rzadko kiedy jej ofiara umiera. Krew ludzka zmieszana z krwią wampira powoduje, że człowiek otrzymuje w darze wieczne życie bądź odchodzi w świat nieświadomości. Dziedzictwem Miyu po kądzieli jest możność chwytania i odsyłania w nicość zbiegłych Shinma. Legenda głosi, że gdy schwyta ostatniego będzie się mogła zestarzeć i odejść w Otchłań. Nieodłącznym towarzyszem, opiekunem i niemym powiernikiem dziewczynki jest...

Larva

Noc była obcą jej sercu,
gdy z ciemności wyłoniła się śmierć ze łzami na twarzy
Krew aksamitem splamiła gwiazd światło,
gdy zamarł widząc jej złociste oczy,
a ona wstydliwym pocałunkiem uniosła go w śmiertelną błogość...

"Noc" - ze zbioru "Kyuuketsuhime Miyu"

Demon o jasnych włosach i szkarłatnych oczach należący do klanu zachodnich Shinma. Czy to ważne, że zachodnich? Jasne że tak, bo nawet w świecie demonów nie ma zgody. Shinma z zachodu były zawsze w stanie "zbrojnego rozejmu" z japońskimi Shinma. Larva został przysłany, by zabić i wypić krew Miyu nim dziewczynka uzyska świadomość swoich możliwości. Miało mu to dać władzę nad wszystkimi Shinma. Litość jaką odczuwał dla wyalienowanego dziecka sprawiła, że gdy zdecydował się na atak było już za późno. Miyu wypiła jego krew i sprawiła, że stał się jej "ochroniarzem". Ponieważ jednak zawiódł, twarz demona została zakryta stalową maską i odebrano mu głos. Ogólnie uważa się, że bez Larvy Miyu skazana była by na porażkę i faktycznie to on zajmuje się głównie od-



syłaniem zbuntowanych braci w Otchłań. Pozwólcie, że nieco miejsca poświęcę tu tematowi wałkowanemu pewnie tysiące razy. Imiona... Niemożność dosłownego tłumaczenia kanji i brak różnic między "B" i "V" sprawiają, że nie wszystko brzmi jednoznacznie. Tak jest z imieniem Larvy. W artykule sprzed roku użyłem imienia "Lava". Skończyło się to dyskusją na temat, jak naprawdę nazywa się strażnik Miyu. Jedni uważali, że Larva inni, że Laba (bo tak tłumaczy się go w obsadzie OAV). Ostatecznie pozostańmy przy Larvie. W końcu i tak wiadomo o kogo chodzi.

W trzecim epizodzie występuje jeszcze jeden zachodni Shinma. I znowu konia z rzędem temu, kto jednoznacznie określi jego imię. W obsadzie rozpisano go...

Remles

Chociaż spotkałem się również z Lemures, Lemres lub Remules. Wydaje mi się, że najbliższe prawdzie jest Lemures, jeśli pochodzenie słowa wywieść od starorzymskich Lemurów, to jest złośliwych duchów zmarłych. Remlesa określa się jako coś więcej niż przyjaciela Larvy. W epizodzie "Fragile Armour" demon przybywa by dokończyć dzieła Larvy i zabić Miyu, co jednocześnie pozbawi świat strażnika i uwolni przyjaciela spod wpływu dziewczynki. Nie rozumiejąc przyczyn, dla których Larva służy Miyu ginie nie doczekując się pomocy ze strony zamaskowanego pobratymca. Brat Remlesa o imieniu Carlua odgrywa ważną rolę w mandze "New Vampire Miyu", gdzie omal nie doprowadza do śmierci Larvy i głównej bohaterki. Jedyną znaczącą rolą ludzką w serialu jest postać tajemniczej kobiety medium, wezwanej początkowo (ep. 1 - "Unearthy Kyoto) dla schwytania i zabicia wampira...

Himiko Se...

Tak wiele podań poszło w niepamięć
wygasło jak w kominku węgle.
Tylko w książkach zostały wspomnienia tych czasów,
gdy w marzeniach czy snach widziałam dziewczynkę...
Była wizją anioła zesłanego nocą
i świat nosił ślady jej magii...
Tutaj spisałam jej historię
i jest w niej wszystko co chciałabym Ci wyznać...
Tak wiele opowiadań dawno zapomnianych
lecz prawdziwych jak moje życie...

"W świetle księżyca" - ze zbioru "Kyuuketsuhime Miyu"

Himiko Se jest medium, spirytualistką i narratorem historii Miyu. Właściwie cała historia przedstawiona w OAV jest widziana jej oczyma. Być może właśnie dlatego ma bardziej ludzki wymiar. Jej pierwsze spotkanie z Miyu i światem Shinma miało miejsce w ep.1, gdy została wezwana na miejscé zbrodni popełnionej jakoby przez wampira. Od tego czasu dzięki kontaktom z Miyu rozumie coraz lepiej świat bogów-demonów, choć wciąż buntuje się przeciwko jego zasadom. Wydaje się, że zaczyna mimo oporów akceptować Miyu jako strażniczkę świata i uznaje jej ofiary za smutną konieczność istniejącego układu. W ep.4 OAV dowiaduje się wprawdzie o sobie kilku rzeczy, które mogą na zawsze zmienić jej porządek świata... ale o tym za chwilkę.

Teraz o samym filmie. O ile dwa pierwsze epizody stawiały bardziej na akcję, że tak to nazwę - "sensacyjną" i ich treścią była wyłącznie walka z Shinma, o tyle dwa ostatnie odcinki nawiązują do przeszłości i ich treść jest nieco bardziej refleksyjna. Własne uwagi pozostawiam na koniec, zatem oto świat księżniczki Miyu...

Ma krew płynie w strumieniu nieskończonej nocy.
Jestem tutaj wśród cieni, anioł nie mogący ulecieć.
Moja namiętność płonie wraz z biciem Twego serca.
Czuję jak drżysz, gdy szeptam Twoje imię.
Twój umysł wibruje bólem, niepokojem i obawą.
Musisz być świadom, że dążę Twym śladem...
Nie widzisz mnie, lecz wiesz, że wciąż jestem...
Twoje ruchy zdradzają Twe niespokojne myśli...
Drżysz i mogę słyszeć twój przyśpieszony puls,
bo Ty wiesz, że Cię obserwuję....
Ty wiesz, że... poluję...

"Szepty w ciemności" - ze zbioru "Kyuuketsuhime Miyu"

EPIZOD 3 - FRAGILE ARMOUR
(Krucha Zbroja)

W Kamakura prószy śnieg. Na jednej z krokwi podtrzymujących dach średniowiecznej pagody widnieje złota pieczęć sygnowana krzyżem. Słychać wołanie o pomoc... Cisza... Himiko siedzi przy ulicy. Wolno wirują białe płatki. Miyu pojawia się jak zawsze z nikąd. Himiko wydaje się być zaskoczona faktem, że na pomoc wezwał ją wampir. Księżniczka prosi ludzkie medium o uwolnienie porwanego Larvy. Na ścianie świątyni wisi jedynie jego stalowa maska... Himiko mimo oporów zgadza się jej pomóc, w zamian za obietnicę wyjawienia prawdy o przeszłości Miyu i pochodzeniu jej demonicznego strażnika. Nad ich głowami krąży z krzykiem czarny ptak o szkarłatnych piórach. Przed Himiko i Miyu pojawia się nagle gigantyczna postać w antycznej zbroi. Atakuje... Miyu nie podejmuje wyzwania. Z niewiadomych przyczyn nie chce walczyć... Znika... Himiko

wydobywa sanskrycki sztylet vajra, ale olbrzym bez trudu łamie jego ostrze. Ulega dopiero, gdy medium zaczyna recytować buddyjskie sutry. Ponownie pojawia się Miyu. Obie kobiety wchodzą ponownie do świątyni. Himiko zaczyna rysować na ścianach mandale, otaczając stalową maskę Larvy. Patrząc na nią Miyu zaczyna wspominać...

Był wieczór, a ona stała nad brzegiem morza. Nic nie wiedziała o Shinma nim nad powierzchnią wody nie pojawił się opatulony w niebieską opończę mężczyzna o blond włosach i karminowych oczach. Nie czuła strachu gdy powiedział jej kim jest i dlaczego się pojawił. Nie bała się nawet gdy wyznał, że przyszedł ją zabić i wypić jej krew, by zostać władcą Shinma. Nie zdążył... W Miyu przebudził się wampir. Jej brązowe oczy nabrały złoto sowiego koloru. Delikatny pocałunek w szyję Larvy... Strużka krwi... I stalowa maska, która na dowód hańby odebrała mu twarz i głos...

Himiko nadal rysuje mandale, lecz nie potrafi znaleźć punktu wyjścia. Miyu pokazuje jej zdjęcie zbroi, która niedawno omal nie pozbawiła ich życia... Na niebie krzyczy czarny ptak... W nocy w miasteczku z niewiadomych przyczyn wybucha pożar. Blask czerwonych płomieni odbija się od płytek gigantycznej zbroi. Za plecami olbrzyma wisi, jak szkarłatny krzyż, Shinma o błękitnych oczach... Himiko od rana podąża śladem średniowiecznej zbroi. Pyta w muzeach, wśród kolekcjonerów i w antykwariatach. Skierowana pod właściwy jakoby adres trafia na pogorzelisko. Policjant wyjaśnia jej, że zamieszkiwało tu małżeństwo. On długo chorował i umarł, w kilka dni potem jego żona popełniła samobójstwo. Śledczy podejrzewa podpalenie... Niestety w zgliszczach nie odnaleziono zbroi. Himiko odchodzi... Jej śladem podąża czarny ptak...

Noc... Himiko wraca pociągiem. Podchodzi do niej nieznajomy młody człowiek o błękitnych oczach. Proponuje pomoc... Himiko przedstawia się jako studentka historii sztuki, poszukująca starożytnych zbroi w kolekcjach prywatnych. Śmiech... Otulony w szkarłatny płaszcz mężczyzna prowadzi medium do stóp znajomej pagody. Pojawia się gigant w zbroi. Himiko usiłuje recytować sutry, lecz dłoń w szkarłatnej rękawicy zatyka jej usta i tłumi krzyk. Błysk. Czerwony płomień przecina ciemność i Himiko pada na ziemię. Miyu i Shinma o imieniu Remles stają oko w oko. Himiko dopiero teraz rozumie, że księżniczka świetnie wiedziała, kto zapieczętował Larvę. Miała



jedynie problem ze zlokalizowaniem porywacza. I dlatego użyła Himiko jako wabika, który sprowadził demona w jej pułapkę. Tymczasem gigant w zbroi atakuje. Nienawidzi łowców Shinma i chce zabić Miyu. Księżniczka przypomina zakutej w zbroję istocie kim była. Przywołuje wspomnienia, które zostały starte przez Remlesa. Olbrzym uważający się za Shinma jest w rzeczywistości wcieleniem zmarłego mężczyzny - właściciela zbroi. Pod naporem dwóch różnych zaprzeczających sobie wspomnień olbrzym zwala się na ziemię... Miyu atakuje Remlesa. Demon unika strugi ognia, ale zostaje schwytany w pułapkę. Okazuje się, że był bliskim przyjacielem Larvy i przybył do Japonii, by uwolnić go spod wpływu Miyu. Postanowił ją zabić by odzyskać przyjaciela. Jego ciało otaczają strumienie ognia, które spalają go... Ginąc, ostatni raz krzyczy imię przyjaciela...

Pęka pieczęć na krokwi pagody... Za ciemnymi oczodołami maski błyskają smutno rubinowe oczy demona obrońcy, który dobrowolnie powraca w niewolę Miyu. Księżniczka przywołuje Larvę, gdy nagle zostaje schwytana w stalowe dłonie zbrojnego olbrzyma. Gigant zaczyna ją gnieść i dusić nie słuchając jej wyjaśnień, że nie jest Shinma a jedynie oszukanym człowiekiem. Pojawia się Larva. Dwa błyskawiczne cięcia i odrąbane w łokciach ręce zbroi padają na śnieg. Gigant zawraca i rusza w kierunku miasta. Nawet Larva mimo swoich umiejętności demona zabójcy nie potrafi go zatrzymać... Na placu zatrzymuje olbrzyma policyjna blokada. Himiko obserwuje wszystko ukryta za rogiem uliczki. Za jej plecami materializuje się Miyu. Nie chciała walczyć ze zbroją metodami Shinma, bo olbrzym nigdy nie był demonem. To, że żyje zawdzięcza swojej żonie, która oszukana przez Remlusa oddała swoje życie, by przywrócić do życia zmarłego męża. Czarna magia Shinma spowodowała, że jej duch przywrócił mężczyznę z zaświatów i oddał mu antyczną zbroję jako nowe ciało. Niech o jego ludzkim bycie zadecydują ludzie i ludzkie prawo. Policja zaczyna strzelać... Zakuty w stal człowiek na próżno krzyczy... Olbrzymie ciało wali się w śnieg. Wokół rozlewa się fala szkarłatu. Wirują białe płatki, z wolna przysypując ciemny kształt, który niegdyś był człowiekiem...



EPIZOD 4 - FROZEN TIME

(Zamrożony Czas)

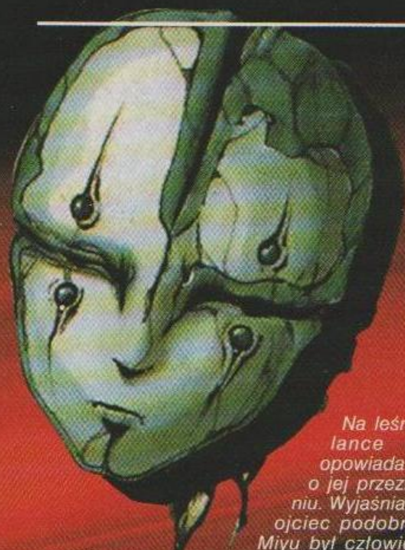
Wspomnienia z dzieciństwa powodują, że Himiko ponownie odwiedza Kamakura. Ścieżka doprowadza ją na miejsce, które pamięta z czasów, gdy miała 3 lata. Wspomnienia przywołują jej na myśl obraz dziwnego domu. Zza jego papierowych ścian shoji biła czerwona poświata, a po powierzchni papieru przesuwały się fantastyczne cienie. Jako dziecko uciekła stamtąd z krzykiem i przerażona ukryła się w swoim pokoju. Potem w nocy zdarzyło się coś czego nie może sobie przypomnieć, ale pamięta, że od tej pory nigdy już nie bała się ciemności...

Spacerująca po okolicy Himiko trafia w końcu na miejsce, gdzie jej zdaniem powinien stać tamten dom. Wspina się na pagórek... Widzi jedynie puste pole... Odwraca się by odejść i nagle niebo staje się szaro szkarłatne. Wieje wiatr. Za jej plecami pojawia się dziwny zeuropeizowany budynek zapamiętany z dzieciństwa. Do jego wnętrza wiodą szeregi drzwi i rozsuwanych ścian... Himiko trafia do pokoju, gdzie w czerwonej poświacie, zatopieni w bryle ni to szkła ni lodu, tkwi pod sufitem dwoje ludzi... Mężczyzna i kobieta... Pojawia się Miyu... Ci ludzie za szkłem to jej rodzice. Medium i wampir rozmawiają o ludziach, którzy nie zmienili się mimo, że piło ich krew. Aż do dnia, gdy ich krew obudzi się jak krew Miyu, by poznać swoje przeznaczenie. Himiko buntuje się przeciwko takiej rzeczywistości. Czuje się ludzka... Miyu uśmiecha się tylko tajemniczo...

Przeszłość... Dom... Ogród... Śmiech dziewczynki o brązowych oczach. Dziecko rozmawia z rodzicami o tym, dlaczego są inni... Opowiada o snach. Jej ojciec był koneserem malarstwa. Dziewczynka czuła dziwny dystans, jaki dzielił ją od rodziców. Często przesiadywała z ojcem na plaży, gdy ten godzinami bez słowa patrzył w morze. Potem przyszedł dzień, który Miyu zapamiętała jak senny koszmar... Demon na plaży... Pierwszy smak krwi w ustach... i przekonanie, że świat już nigdy nie będzie taki sam... Próby szukania ratunku u rodziców skończyły się stwierdzeniem, że zawsze była straszona morzem i fale kojarzą się jej z niebezpieczeństwem. Kilka dni potem na podwórku szkolnym dzieci odnajdują ciało uczennicy. Dziecko jest w agonii. Wśród rozkrzyczanego tłumu uczniów stoi Miyu. Jej koleżanka Akiko próbuje się dowiedzieć dlaczego jest taka spokojna. Nie znajduje odpowiedzi. Po szkole przerażona Miyu biegnie w głąb bambusowego zagajnika. Obarcza się winą, że nie potrafi już zapanować nad własną krwią i zabija niewinnych ludzi. Jedyne pocieszenie i spokój znajduje w ramionach oczekującego ją Larvy. Miyu usiłuje się jakoś odnaleźć wmawiając sobie, że mimo złotych oczu nadal jest człowiekiem, bo widzi swoje odbicie w zwierciadle i może trzymać w dłoni krzyż.

Któregoś dnia przychodzi wiadomość, że znaleziona na podwórku uczennica zmarła w szpitalu. Tego samego dnia dom Miyu odwiedza Akiko. Dziewczynka jest przekonana, że Miyu jest wampirem. Jej romantyczne usposobienie widzi w tym możliwość otrzymania nieśmiertelności. Odsłania szyję i namawia Miyu by piła jej krew... Brązowe oczy zmieniają kolor na złoty. Mimo buntu umysłu wampirza krew nie może się oprzeć pokusie. Akiko zachłystuje się krzykiem. Jej senne marzenia o wieczności zaczynają przybierać realny wymiar... Trzaskają drzwi. Matka Miyu bije córkę w twarz...

Zamknięta w pokoju Miyu rozmawia z matką. Otrzymuje do wypicia szklankę czerwonej cieczy. Dziewczynka płacze... Oskarża matkę o zabójstwo jej przyjaciółki... Nagle przestrzeń wokół zamyka się. Niebo zmienia kolor i do pokoju zaczynają wyciągać ramiona olbrzymie konary drzew. Przybywają Shinma. Matka wyjaśnia Miyu ich pochodzenie i rolę jaką odgrywają na granicy światów. Są rodziną Shinma, która została przeznaczona do ochrony świata przed demonami. Są jednocześnie obserwatorami i obrońcami ludzkości, która poprzez złość i nienawiść otwiera drogę bogom-demonom do materialnego świata. Tak z pokolenia na pokolenie przekazywane są obowiązki wampirów. Nagle matka Miyu buntuje się. Ciemność rozcina płomień. Chwyta dłoń córki i zaczyna uciekać. Shinma rzucają się za nimi, ale na ich drodze staje Larva...



Na leśnej polance matka opowiada córce o jej przeznaczeniu. Wyjaśnia, że jej ojciec podobnie jak Miyu był człowiekiem. Miłość matki obdarzyła go nieśmiertelnością, z którą do końca nie mógł się pogodzić. Miyu słabnie coraz bardziej. Jedynym ratunkiem dla gasnącej iskierki jej życia okaże się krew wampira... Osamotniona dziewczynka wybucha płaczem nad ciałem matki, z której szyi płynie cieniutka strużka krwi...

Teraźniejszość... Himiko budzi się nagle. Świeci słońce, a ona siedzi przy ścieżce wiodącej do domu z jej wspomnień. Wspina się na szczyt pagórka. Tam gdzie powinien stać dom widzi puste pole. Znowu powracają wspomnienia...

Noc. Gdy przerażona leżała samotnie w pościeli, przyszedł do niej ktoś... Dziewczynka z czerwoną wstążką we włosach... - " Ludzie nie zmieniają się od razu, mimo że wampir pił ich krew. Rosną aż do dnia, gdy ich krew obudzi się, by poznać swoje przeznaczenie"... - Himiko samotna spogląda w niebo... Wiatr przynosi jej echo cichego, dźwięcznego śmiechu...

Koniec

Trudno oddać słowami urok tego filmu. Do tej pory jest to jeden z moich faworytów w rankingu japońskości w anime. Choć muszę przyznać, że nie każdemu się może spodobać. Jest to jedna z tych pozycji, których nie ściąga się z półki na chybił trafił, wrzuca do magnetowidu i po prostu ogląda. Ulotne nastroje, które rządzą tym filmem wymagają od widza skupienia i odpowiedniego nastawienia. Animacja jest z rzędu tych bardziej niż poprawnych, natomiast kolorystyka... dobija. Coś podobnego widziałem chyba tylko w "The Hakkenden". Pełen kolorów świat ludzi, gdy przechodzi nagle w wymiar świata Shinma zmienia swoją wielobarwność w szaro czerwony monochrom. Zawsze fascynowała mnie umiejętność wywoływania nastroju za pomocą najprostszych środków. Ograniczania palety barw, czy zmian muzyki. Jeśli już jesteśmy przy oprawie instrumentalnej pana Kenji Kawai (!?!) - kolejne brawa dla twórców. Na palcach jednej ręki można wydzielić jakieś dłuższe tematy muzyczne, utrzymane zresztą w tradycji wschodu, choć mam wrażenie, że czasami zbyt mocno ewaluujące w kierunku Indii (coś jakby powtórka z tematu pierwszych epizodów "Tenchi Muyo"). W większości jednak są to proste tematy na schamisen i koto. Spotykałem się czasami z zarzutem, że film jest przegadany. Może i tak, ale w jak genialny sposób. Nie znalazłem w zasadzie żadnej kwestii, która byłaby zbędna. Jak dla mnie co niektóre myśli Miyu są nawet zbyt lakoniczne i pozostawiają widzowi zbyt dużo do myślenia. Podsumowując, film zawiedzie każdego, kto po anime spodziewa się wartkiej akcji, wodotrysków, oczopląsu i ani chwili na oddech. "Kyuuketsuhime Miyu" to jedyne w swoim rodzaju dziełko - pełne refleksji, wyciszenia i w sumie naprawdę ciekawej akcji. Jeśli uważacie, że dreszczyk mogą wywołać jedynie fontanny krwi, tony drgającego mięsa i ryk potworów rzucających się na swoje ofiary, obejrzyjcie sobie scenkę w której mała Miyu zmienia kolor oczu z brązowych na żółte i wolno, z rozchylonymi ustami wspina się ku szyi Larvy. Naprawdę nie potrzeba niczego więcej. Tych, którzy nie mieli jeszcze przyjemności (?) spotkania się z sowiooką dziewczynką szczerze zachęcam. Warto czasami oderwać się od bezsensownej przemocy serwowanej przez większość filmów i telewizyjne wiadomości. Mam nadzieję, że wasza przygoda skończy się podobnie jak w moim wypadku i dacie się uprowadzić w magiczny świat na którego straży stoi Księżniczka Miyu...

Shinma - kanji "shin" czytane jako "kami" oznacza "bóg", "ma" oznacza "demon", stąd w angielskim przekładzie określenie "Demon-Gods".

Nie tylko OAV

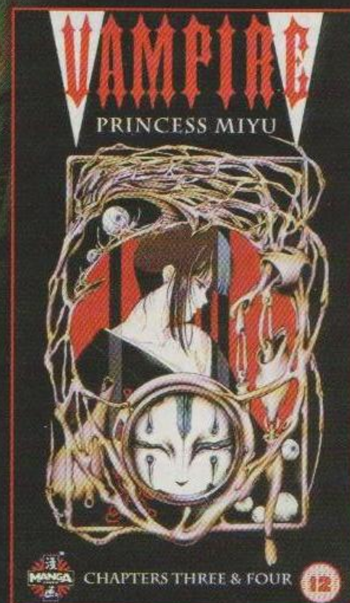
Pani Kakinouchi, wykorzystując sukces filmu stworzyła również 6-odcinkową mangę pod tym samym tytułem oraz ilustrowany zbiór opowiadań (wydane w 1989, później niż film). Wkrótce manga została uzupełniona o kolejne 6 części - Shin Vampire Miyu (jap. shin - nowy). Powstały również inne mangi, w których Miyu pojawia się, ale już nie jako główna bohaterka (Vampire Yui, Dahlia the Vampire, The Wanderer). W październiku 1997 r. w Japonii wystartował serial telewizyjny o Miyu. W Internecie można ponadto znaleźć wiele opowiadań napisanych przez fanów (fanficków) z Miyu w roli głównej. Manga i OAV różnią się między sobą dość znacznie. Przede wszystkim w mandze nie pojawia się w ogóle postać Himiko Se! Larva odzywa się i może zdejmować maskę. W mandze matka Miyu próbowała ją zabić kuchennym nożem, co nie miało miejsca w filmie. W mandze wampiry są nieśmiertelne, w filmie starzeją się (choć wolniej niż inni ludzie; wyjątkiem jest sama Miyu, której czas został zatrzymany, do momentu aż wypełni swoją misję na Ziemi). Uważny czytelnik i widz znajdzie jeszcze wiele innych drobnych różnic.

Ciekawostka: imiona demonów nie wzięły się z "powietrza" - oto cytat z listu VIII "Listów bez tytułu" do Coli di Rienzi, trybuna Rzymu oraz do innych, Petrarki: "...Zaprawdę to nie miasto, lecz siedlisko larw i lemurów, [...] to piekło za życia od dawna zapowiedziane ustami Dawida...". - To "larwy i lemury" to określenie złych duchów, którymi w istocie są Shinma!

Chwyć moją dłoń i chodź ze mną,
daleko od królestw ciemności.
Gdzie kryją się cienie i gdzie mieszkają nasze sny...
Obejmij mnie i całuj,
Odrzuć swoją głupią dumę.
Teraz jest czas by wszystko znalazło swe miejsce...
Należę do ciebie i ty do mnie,
i niech nikt nie myśli inaczej.
Twa śmierć jest moim życiem a moje życie jest twoje ;
Nasza krew nieść będzie naszą nieśmiertelność.
Więc... chwyć moją dłoń i prowadź mnie w noc.

"Ucieczka w Noc " - ze zbioru "Kyuuketsuhime Miyu"

Darek Styrna



Vampire Princess Miyu - część3i4 (OAV)

Produkcja: Soeishinsha/Pony Canyon
Dystrybucja: Manga Entertainment
Reżyseria: Tashihiro Hirano
Scenariusz: Noboru Aikawa
Muzyka: Kenji Kawai
Chara design: Narumi Kakinouchi
Czas: 2x25 minut

LEGENDA MAŁPIEGO KRÓLA

Jest pewne imię, doskonale znane w wielu zakątkach świata: w Paryżu, i w Londynie, w Los Angeles, w Bangkoku, w Tokio i w Pekinie. Dotarło nawet do pewnego kraju nad Wisłą. Imię to brzmi Son-Goku. Ależ tak! To przecież bohater "DragonBalla"! Postać, której twórcą i rysownikiem jest Akira Toriyama.

Rysownikiem? Owszem. Ale twórcą? Nic bardziej mylnego. Myli się także ten, kto sądzi, że Son-Goku dopłynął do Polski dopiero z falą mangi. Znaliśmy go już wcześniej, tyle że pod prawdziwym, chińskim mianem Króla Małp, Sun Wu-k'unga.

Legenda Sun Wu-k'unga to jeden z najpopularniejszych chińskich mitów ludowych, utrwalony w XVI wieku, w epickiej powieści "Si-ju-ki", czyli "Wędrówka na zachód", spisanej przez Wu Cz'eng-ena. Powieść, w oryginalnej wersji, składa się ze stu rozdziałów opisujących trudną i pełną przygód pielgrzymkę mnicha Huan-tsanga (znanego także pod sanskryckim imieniem Tripitaka) do Indii, po święte księgi kanonu buddyjskiego. Sun Wu-k'ung pojawia się już w pierwszej części dzieła i do samego końca pełni ważną i jakże malowniczą rolę. Niesforny - jak to małpa - buńczuczny i pełen wariackich pomysłów, dopuścił się nawet awantury w Niebiańskim Pałacu bogów. A jak do tego doszło? Posłuchajmy...

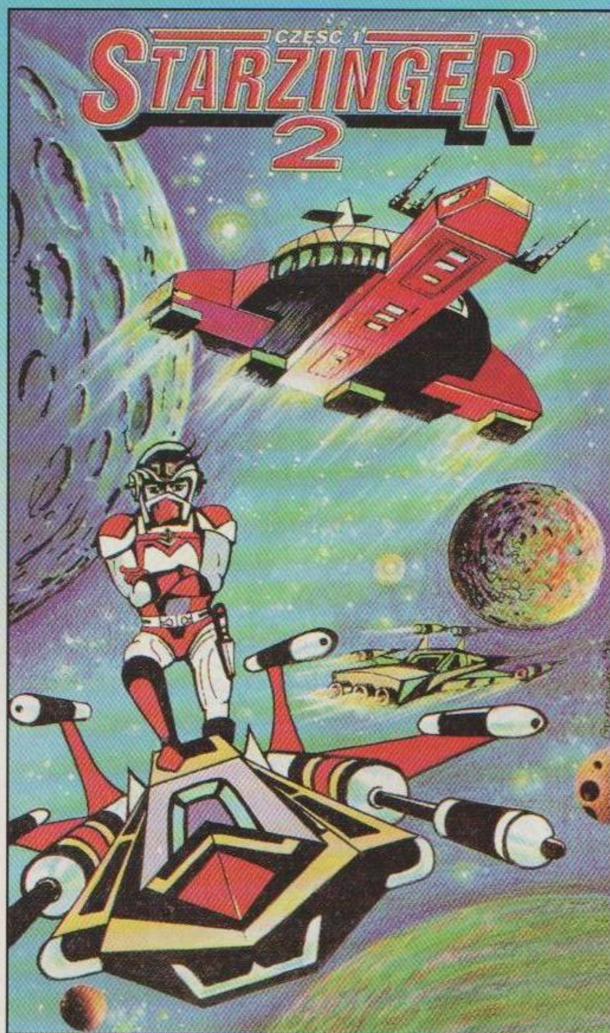


Wspaniały Król Małp w całej swojej krasie.

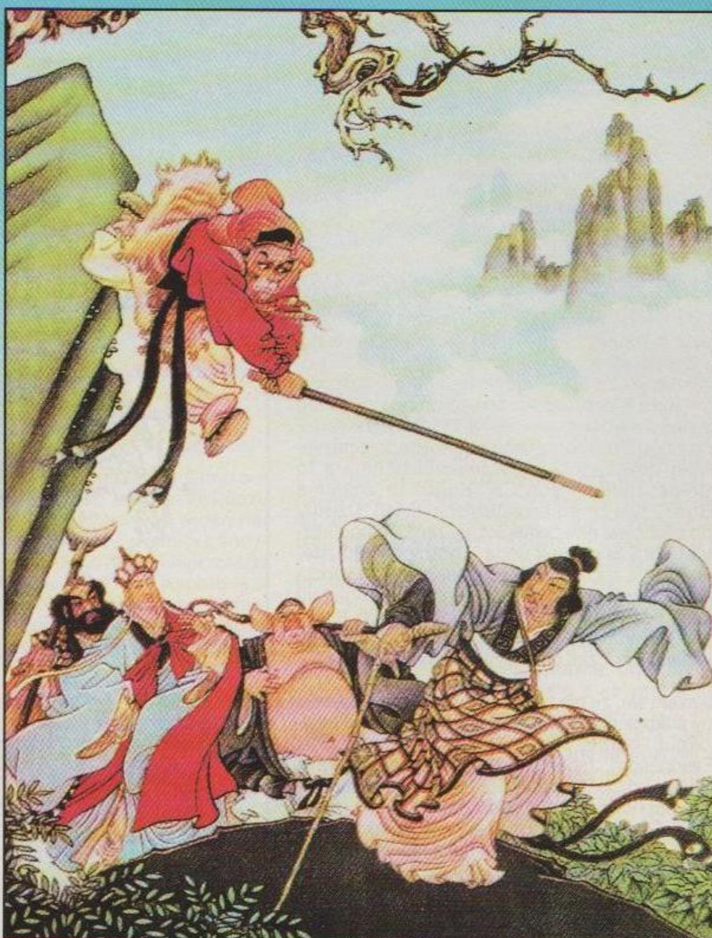
Dawno temu, na szczycie wielkiej góry leżał cudowny głaz, na który przez stulecia działały kosmiczne siły. Pewnego dnia głaz pękł, a z jego wnętrza wypadło ogromne kamienne jajo. I znów minęły wieki. Jajo, omiatane wiatrem, zmieniło się w kamienną małpę. Małpa zaś przebudziła się do życia. Oczy błyszczały jej nieziemskim światłem, tak silnym, że ich blask dotarł aż do nieba i przestraszył Nefrytowego Cesarza. Władca wysłał zaraz dwóch swoich generałów, by sprawdzili, co to takiego. Uspokojony, że to tylko małpa, zajął się własnymi sprawami. Kamienny stwór zdołał już tymczasem przejąć władzę nad stadem innych małp i wspólnie z nimi pędził wesołe i beztroskie życie. Pewnego razu, za wodospadem, odkrył tajemniczą grotę, określaną jako "Jaskinia Wodnej Zasłony - Siedziba Nieśmiertelnych". Sprowadził tam swoje stado, zasiadł na kamiennym tronie i przybrał tytuł Wspaniałego Króla Małp. W zdrowiu i szczęściu panował przez wiele wieków. Potem jednak, po medytacjach, postanowił sięgnąć po nieśmiertelność. Popłynął więc na tratwie do kraju Dżambudwipa, podpatrzył życie ludzi i przejął ich obyczaje. Nie znalazł jednak mędrców znających sekret wieczności. Udał się do innego kraju, zwanego Kurudwipa, i tam u starego taoisty otrzymał imię Sun Wu-k'ung, czyli "Syn, Który Poznał Niebyt". Mędrzec przyjął go na służbę i wyuczył zasad tao. Kiedy studia dobiegły końca, Sun Wu-k'ung umiał czynić doprawdy niezwykłe rzeczy. Potrafił dosiadać chmur i żeglować wśród nich po niebie, zmieniać postać, przenikać przez kamień i metal, oraz walczyć jak najprzedniejszy z rycerzy. Osiągnął też nieśmiertelność. Rad wielce, pożegnał mistrza i wrócił do Jaskini, do swoich małpiątek. Tam jednak musiał stoczyć bój ze stadem demonów, które pod jego nieobecność opanowały grotę. Zwyciężył, zdobył miecz potężnego Króla Demonów i na powrót usadowił się na kamiennym tronie. Dalsze dni poświęcił na szkolenie poddanych w sztuce władania bronią. Broni jednak miał mało, więc poszedł do pałacu króla Aolai, wyłamał drzwi zbrojowni i zagarnął tysiące łuków, mieczy, halabard i toporów. Łup rozdzielił na wszystkie małpy, jedynie sobie nic nie wybrał, gdyż był przecież nieśmiertelnym mędrcem, któremu "nie przystoi nosić jakiejkolwiek ziemskiej broni", jak twierdzili jego najbliżsi doradcy. Wyruszył więc w kolejną podróż, tym razem w głębiny oceanu, do siedziby Starego Króla Smoków. Ten, zgodnie z przyjętym obyczajem, podjął go herbatą i w skupieniu wysłuchał prośby. We dwóch przeglądali różne rodzaje oręża, lecz żaden z nich nie przypadł do gustu kamiennej małpie. Wreszcie żona Smoka wspomniała o żelaznej żerdzi, którą niegdyś ubijano Drogę Mleczną na niebie. Żerdź - ze złotymi obręczami - była ponoć tak wielka i ciężka, że nikt z żywych nie potrafił jej poruszyć z miejsca. Sun Wu-k'ung za pomocą magii nadał jej stosowniejsze rozmiary, wziął na ramię i odprawiony z darami przez smoki, przez podwodne królestwo powrócił do siebie. Później, dla wygody, zmniejszał żerdź do wielkości hafciarskiej igły i zatykał za uchem. Powiększał ją tylko wówczas, gdy stawał do walki. Mimo, że był nieśmiertelny, nadszedł dzień, że (chyba przez pomyłkę) przybyli po niego wysłannicy Królestwa Ciemności. Dzielny Sun Wu-K'ung wyrwał się z ich objęć, zrobił burdę w Piekle i wymazał wszystkie imiona małp z rejestrów śmierci. Od tamtej pory jego lud pędził hulaszcze życie. Coraz bardziej niepokoiło to Nefrytowego Cesarza, który wreszcie postanowił wezwać Króla Małp przed swoje oblicze. Sun Wu-k'ung udał się do nieba i bez większych



Fragment "Opowieści o małpie prawdziwej i małpie nieprawdziwej" z rysunkami Zheng Jiashenga.



Okładka polskiej wersji wideo "Starzingera II", chyba malowana flamastrem...


Son-Goku w akcji. Z tyłu Piaskowy Mnich Sza-seng, Tripitaka i Wieprzek Czu Pa-tsie. Ilustracja do "Wędrówki na zachód" Wu Cz`eng-ena.

ceremonii powitał Cesarza, wzbudzając tym przerażenie dworzan. Władca jednak, w swej boskiej łaskawości, powierzył mu stanowisko nadwornego koniucha. Naiwny Król Małp sądził, że dostąpił niebiańskich zaszczytów i dopiero po niewczasie stwierdził, że go paskudnie oszukano. Wściekł się nie na żarty, porzucił robotę, wrócił do swoich i na znak buntu nadał sobie tytuł "Wielkiego Mędrca Równego Niebu". Rozgniewany Cesarz wysłał na ziemię armię dowodzoną przez dwóch książąt, Waiśrawanę i Noczę. Bój był srogi i zakończył się walnym zwycięstwem Sun Wu-k'unga. Nefrytowy Cesarz, chcąc nie chcąc, ustanowił nominalny tytuł Wielkiego Mędrca Równego Niebu i ponownie zaprosił Króla Małp do pałacu. Od tamtej pory Sun Wu-k'ung wałęsał się po niebiosach, nie mając nic do roboty...

Lenistwo Króla mocno drażniło innych dworzan. Za ich podszeptem Cesarz kazał mu pilnować sadu, w którym co trzy tysiące lat dojrzewały cudowne brzoskwinie. Biedak, nie wiedział, co czyni! Sun Wu-k'ung po uszy obżarł się owocami i poszedł spać. Po przebudzeniu stwierdził, że dręczy go pragnienie. Nieproszony wdarł się na ucztę do Pałacu Jaspisowego Stawu, upił się i dokonał wielu nieprzystojnych rzeczy. Kiedy wytrzeźwiał, zrozumiał, że tym razem bogowie mu nie wybaczą. Uciekł na ziemię, ale i tam nie zaznał spokoju przed zemstą niebian. Walczył wszędzie, w powietrzu, na ziemi i w wodzie, aż wreszcie uległ, pokonany czarami wspaniałego mędrca Er-langa i bodhisattwy Kuan-in. Ostateczne zwycięstwo bogów przypieczętował jednak sam Budda Tathagata. Sun Wu-k'ung został uwięziony pod Górą Pięciu Elementów i ponad pięćset lat przesiedział w zamknięciu. Uwolniony, za wstawiennictwem Kuan-in, przez pielgrzyma Tripitakę, wdział szaty mnicha, przyjął przydomek "Sing-cze", czyli "Wędrowiec" i podążył w długą podróż na zachód...

Tyle początek legendy. O dalszych przygodach Tripitaki, Sun Wu-k'unga oraz ich dwóch przyjaciół, prosiaka Czu Pa-tsie i groźnego Piaskowego Mnicha Sza-senga, opowiada kolejne osiemdziesiąt siedem rozdziałów powieści Wu Cz'eng-ena. Nota bene, pielgrzymka Tripitaki odbyła się naprawdę - chociaż bez udziału Małpiego Króla - w VII wieku naszej ery, a rzeczony mnich przywiózł z Indii do Chin sześćset pięćdziesiąt siedem buddyjskich zwojów. Podróż stała się tematem licznych ludowych podań, z których do woli czerpał szesnastowieczny pisarz.

Postacie z "Si-ju-ki" zyskały popularność w całej Azji. Nie trzeba było długo czekać, by wraz z innymi elementami chińskiej kultury trafiły do Japonii. Tutaj, trzy ideogramy tworzące tytuł powieści odczytano "Saiyuki", a Sun Wu-k'ung przybrał imię Son-Goku. Po trzystu latach, Małpi Król dumnie wkroczył do świata animacji.

Jeszcze w czasach niemego kina, w 1926 roku, na ekranach japońskich kinematografów zagościł skromny, czarno-biały i krótki film pod tytułem "Son-Goku monogatari" ("Opowieść o Son-Goku"), zrealizowany metodą wycinankową. Dwa lata później powstała niewiele dłuższa kreskówka "Son-Goku". Oba filmy, choćby ze względu na metraż, przedstawiały zaledwie maleńki fragment zadziwiających przygód Sun Wu-k'unga. Na ich pełną wersję japońscy widzowie musieli poczekać aż do lat pięćdziesiątych. Właśnie wówczas, a dokładnie w 1952 roku, młody grafik nazwiskiem Osamu Tezuka rozpoczął rysowanie mangi "Boku wa Son-Goku" ("To ja, Son-Goku"). Seria publikowana była początkowo na łamach czasopisma "Manga O", potem doczekała się wydania książkowego. Pięć lat później, przez japońskie kina przemknął kuriozalny film, nakręcony na zlecenie dowództwa Amerykańskich Sił Okupacyjnych, zatytułowany "Hanamanno atarashii boken" ("Nowe przygody Hanumana"). Przedstawiono w nim postać innego Króla Małp, Hanumana, z indyjskiego eposu "Ramajana". Mimo, że ta opowieść nie miała nic wspólnego z cz'engowską "Wędrówką na zachód", pobudziła apetyty widzów na kreskówkę o dzielnej małpie.

Najszybciej zareagowała wytwórnia Toei, zbierająca zasłużone laury za pierwszy wyprodukowany w Japonii, w pełni kolorowy i pełnometrażowy film animowany "Hakuja-den" ("Legenda o księżniczce przemienionej w Białego Węża", 1958). Scenarzyści wzięli na warsztat popularną mangę Tezuki i tak w 1960 roku powstał sławny "Son-Goku". Film był rozpowszechniany później na Zachodzie pod tytułem "Alakazam The Great", z całkiem nową muzyką Lesa Baxtera i dubbingiem w wykonaniu m.in. Frankie Avalona, Jonathana Wintersa i Sterlinga Hollowaya.

W rodzimych Chinach, targanych rewolucją kulturalną, Król Małp gościł przede wszystkim na deskach teatru, ale za to w sławnej Operze Pekińskiej. Najczęściej graną sztuką (o podtekstach politycznych) był fragment "Si-ju-ki" o małpim buncie przeciwko feudalnej władzy i o rozróbie w pałacu Nefrytowego Cesarza. W 1961 roku, Studio Filmów Animowanych w Szanghaju podjęło produkcję filmu "Da no tien gu" ("Król Małp"), w reżyserii Wang Lai-minga. Niezależnie od tego, inny chiński producent, Te Wei, spędził pełne trzy lata przy realizacji własnej wersji "Si-ju-ki". Postacie bohaterów wzorowane były na oryginalnych rysunkach z powieści Wu Cz'eng-ena. Film został z powodzeniem pokazany w 1964 roku na Londyńskim Festiwalu Filmowym i... praktycznie zniknął z ekranów.

Rok później znowu dał znać o sobie Osamu Tezuka, który właśnie założył własne studio rysunkowe o nazwie Mushi. Jedną z pierwszych produkcji studia była krótka kreskówka "Son-Goku ga hajimaru yo" ("Nadchodzi Son-Goku"), która posłużyła jako odcinek pilotażowy serii "Goku-no dai boken" ("Wielka przygoda Goku"). Cykl reżyserował popularny do dzisiaj Gisaburo Sugii ("Jack to mame-no ki", "Streetfighter II: The Animated Movie").

Ciekawą próbą nowej interpretacji starej legendy okazał się przebojowy serial science fiction (64 odcinki), zatytułowany "SF saiyuki Starzinger" (1978) w reżyserii Leiji Matsumoto. W miejsce mnicha Tripitaki pojawiła się piękna księżniczka Aurora, błądząca po peryferiach kosmosu w poszukiwaniu źródła tajemniczej energii, zmieniającej ludzi w potwory. Aurorze towarzyszyło trzech dzielnych cyber-wojowników, którym przewodził Jon-Kugo. Tu autorzy filmu pozwolili sobie na niewielki dowcip - "Jon" w imieniu bohatera to udźwięcznione "Son", a "Kugo" to znajome "Goku", tyle że po przestawieniu sylab. Dzielny Jon zachował nawet magiczną żerdź, nieodłączny atrybut Sun Wu-k'unga. Twórcy serialu zdecydowanie zerwali z dotychczasową konwencją telewizyjnych filmów rysunkowych i nie wahali się przed podejmowaniem najtrudniejszych tematów. Dla mnie film ten stał się prawdziwym objawieniem podczas pierwszej wizyty w Japonii.

Okazało się, że nie tylko dla mnie. Gdyby ówczesny sukces mierzyć dzisiejszą miarą, film z pewnością byłby hitem nie mniejszym niż "Evangelion". Japoński rynek został zalany prawdziwym potopem zabawek, książek, płyt (analogowych) i kaset (audio) spod znaku "Starzingera". Mangę, drukowaną w odcinkach w tygodniku "TV Land" firmowali: Leiji Matsumoto (pomysł), Eisuke Ishikawa (scenariusz) i Gosaku Ota (rysunki).



Son-Goku i Tripitaka. Ilustracja do "Opowieści o małpie prawdziwej i małpie nieprawdziwej" Zhang Chenga.



Król Małp na plakacie do "Wielkiej przygody Goku" Osamu Tezuki i Gisaburo Sugii. © 1965 Mushi Pro

Serial (niestety, w mocno okrojonej wersji) wyświetlany był także w Stanach Zjednoczonych pod tytułem "Spaceketeers", w ramach składanki "Force Five".

W 1979 roku powstał "Starzinger II", liczący siedemdziesiąt trzy półgodzinne odcinki i w gruncie rzeczy powielający scenariusz pierwowzoru. Jedynie Jon-Kugo zyskał nową moc, pozwalającą mu na skuteczniejszą walkę z zastępami kosmicznych wrogów.

W tym samym, 1979 roku, rozpoczęła się emisja tasiemcowego serialu fabularnego "Saiyuki", wyprodukowanego przez stację NTV i będącego dość wierną adaptacją chińskich legend i podań. Główną rolę kreował Masaaki Sakai, jakby wprost stworzony do postaci Son-Goku. Nie dość, że nad wyraz sprawnie posługiwał się magiczną żerdzią, to jeszcze - dzięki zdjęciom trickowym - potrafił przejść przez wszystkie, wymienione w sutrach, "siedemdziesiąt dwie transformacje" i na koniec skraść całusa jakiejś przygodnej ślicznotce. Rolę pięknego jak z obrazka pielgrzyma Tripitaki powierzono... kobiecie, Masako Natsume. Serial, z niewielkimi zmianami w obsadzie, utrzymał się na ekranach przez prawie trzy lata. Jako jeden z nielicznych (niestety, znów po przeróbkach), cieszył się również sporym powodzeniem w krajach anglosaskich, gdzie wyświetlano go pod tytułem "Monkey". W latach dziewięćdziesiątych został przypomniany przez angielski program satelitarny Sky One.

Swój udział w dziejach Małpiego Króla miała też japońska telewizja państwowa, NHK, która na początku lat osiemdziesiątych wyprodukowała znakomity serial dokumentalny "Jedwabny Szlak", sprzedany potem do kilkudziesięciu krajów świata, w tym także do Polski. Mało kto wie, że w Japonii, po emisji "Jedwabnego Szlaku", ta sama NHK wyświetliła swoisty "dodatek" w postaci animowanego musicalu pod tytułem "Son-Goku Silk Road o-tobu!", czyli "Son-Goku leci nad Jedwabnym Szlakiem" (1982). W produkcji filmu wziął udział Gisaburo Sugii, dobrze już obeznany z postacią głównego bohatera.

Rok później do licznej rzeszy miłośników Son-Goku dołączyła wytwórnia Tatsunoko. Dwudziestoodcinkowy serial "Itadakiman" stanowił ostatnią część cyklu "Timebokan", do którego należą także "Yattaman" ("Yatterman", 1977) i "W królestwie kalendarza" ("Yattodetaman", 1981). Zrealizowany - tak jak i poprzednie części - przez Hiroshiego Sasagawę, przenosił bohaterów do rozmaitych miejsc i epok w długiej historii Ziemi. Nie zabrakło tu nawet odmłodzonej Bandy Doronbo, dowodzonej tym razem przez piękną i demoniczną Yan-yan.
Przejdźmy teraz na chwilę do komiksów. Osamu Tezuka przez sześć lat kontynuował mangę rozpoczętą w 1952 roku. Go Nagai, w serii "Super Saiyuki", opublikowanej w 1989 roku w magazynie "Comic Genki", przedstawił żeńską inkarna-

cję Sun Wu-k'unga, podejrzanie podobną do Cutey Honey... Ken Ishikawa i autor "Dirty Pair", Haruka Takachiho, nawiązali do "Wędrówki na zachód" w komiksie "Southern Cross Kid". Sławny Buichi Terasawa stworzył w latach osiemdziesiątych postać tajemniczego detektywa z XXI wieku, używającego - zamiast konwencjonalnej broni - teleskopowej żerdzi. Tytuł mangi? "Midnight Eye - GOKU".

W 1995 roku, Johji Manabe ("Outlanders") opublikował aż dwie własne wersje wątków zaczerpniętych z "Saiyuki". Pierwsza z nich, z "Comic Nora", nosiła tytuł "Viva! Usagi kozo" ("Niech żyje mnich-królik!") i choć na pozór nawiązywała wprost do powieści, to wprowadzała do akcji dodatkową postać tytułowego królika, rozrabiaki gorszego nawet od Sun Wu-k'unga. Drugi komiks, "Chugoku ichiban" ("Najlepsza w Chinach"), który pierwotnie ukazał się na łamach "Comic Genki", wysyłał dzielnych herosów aż w odległy kosmos, a Małpiego Króla zamieniał w Królową.

Dwa lata wcześniej do grona rysowników dołączył Amerykanin, Ron Lim, w krótkim bo liczącym zaledwie cztery numery cyklu "Dragon Lines", stworzonym dla wydawnictwa Marvel. Son-Goku z rysunków Lima miał wszelkie cechy super-bohatera, nie znalazł jednak (a może właśnie dlatego?) uznania w oczach czytelników i ostatecznie zakończył komiksowy żywot w drugim numerze kolejnej mini-serii pod tytułem "Dragon Lines: The Way of the Warrior" (1993).

Tym jednak, który na stałe połączył imię Son-Goku z mangą był oczywiście Akira Toriyama. "DragonBall" - o czym chyba nie trzeba nikomu przypominać - skrzył się pomysłowością niemal z każdego kadru. Trudno wyliczyć wszystkie zmiany, jakie wprowadził Toriyama w stosunku do oryginału, poprzestańmy zatem tylko na najważniejszych. Otóż łagodny i wstrzemięźliwy aż do bólu mnich Tripitaka, to szukająca wrażeń Bulma! Groźny Sza-seng stał się nieśmiałym Yum-cha, a sprośny i rozwiązły prosiak Czu Pa-tsie... tak samo sprośnym i rozwiązłym, zmiennokształtnym prosiakiem U-lung. Sam Goku, chociaż często podróżuje na chmurze i do walki używa pałki, nie ma w sobie nic z charakteru chytrego i kłamliwego Sun Wu-k'unga.

Poza Japonią, "DragonBall" (manga + filmy i seriale produkowane przez Toei) zyskał największy poklask w Hongkongu i Chinach, co widać nawet w chińskich sklepach z zabawkami w Londynie i Amsterdamie. W 1992 roku mniej znana wytwórnia z Hongkongu, Yes Films, wyprodukowała aktorską wersję "DragonBalla", pod zmienionym tytułem "The Legend of the Seven Dragon Pearls", o wiele bardziej osadzoną w rodzimej tradycji niżli ekstrawagancki komiks Toriyamy.

Mówiąc jednak o Toriyamie, nie możemy zapomnieć o Tezuce. Kilka miesięcy po śmierci wybitnego artysty, pod koniec września 1989 roku, stacja telewizyjna NTV wyemitowała specjalny film wspomnieniowy, pod znamiennym tytułem "Tezuka Osamu monogatari: boku wa Son-Goku" ("Opowieść o Osamu Tezuce: to ja, Son-Goku"). W rysunkowej sekwencji Tezuka i Król Małp siadają na złocistym obłoku, aby po raz ostatni odbyć wspólną podróż do nieba...

Wspomniałem na samym wstępie, że do Polski niesforny Sun Wu-k'ung trafił dużo wcześniej niż manga i anime. To prawda. Pierwszy raz przybył prosto z Chin, w 1956 roku, wraz z trupą teatralną. Operę "Sun Wu-k'ung sieje zamęt w pałacu władcy niebios" wystawiono w ramach V Światowego Festiwalu Młodzieży.

Zapowiadana na lata sześćdziesiąte premiera animowanego filmu "Król Małp", w reżyserii Wang Lai-minga, o ile mi wiadomo, nie doszła do skutku, ze względu na nagłe ochłodzenie stosunków dwustronnych między Chinami i Polską. Za to w 1976 roku, do rąk czytelników trafił prawdziwy rarytas: powieść "Małpi bunt", zawierająca wybór czternastu początkowych rozdziałów z "Siju-ki" i przetłumaczona z chińskiego przez Tadeusza Żbikowskiego. Starannie wydana, w twardej oprawie, błyskawicznie zniknęła z księgarń. Jej uzupełnienie, pod tytułem "Wędrówka na zachód", ukazało się osiem lat później, w podobnej szacie graficznej. Łącznie, w obu wydaniach zawarto dwadzieścia dziewięć rozdziałów. Pozostałe siedemdziesiąt jeden wciąż czeka na przekład.

Swego rodzaju ciekawostką był chiński pra-komiks (obrazki z podpisami, jak w "Koziołku Matołku", tyle że prozą) pod tytułem "Opowieść o małpie prawdziwej i nieprawdziwej", opublikowany przez Wydawnictwo Alfa w 1987 roku. Autorzy dziełka, Zhang Cheng (tekst) oraz Zheng Jiasheng (rysunki), w siedemdziesięciu ośmiu przepięknych, czarno-białych ilustracjach przedstawili jeden z weselszych epizodów "Wędrówki na zachód", w którym Sun Wu-k'ung napotkał... własnego sobowtóra i za domniemane figle znów musiał stanąć przed Buddą Tathagatą. Przekładu z angielskiego dokonał Wiktor Bukato.

Z japońskich wersji dotarł do nas tylko "Starzinger II" wydany jako "Kosmiczna misja 2" na czterech kasetach wideo, przez spółkę Silesia-Film z Katowic. Mimo niewielkiego nakładu, rozpowszechniano go w dwóch wersjach, z różnymi okładkami. Dwanaście odcinków z siedemdziesięciu trzech... zostawmy to bez komentarza. A zakusy Polsatu na "DragonBalla" skończyły się jedynie na zapowiedzi w gazecie.

Witold Nowakowski

P.S. Tłumaczenia imion i nazw chińskich zaczerpnięto z "Małpiego buntu" (Czytelnik, Warszawa 1976) oraz "Wędrówki na zachód" (Czytelnik, Warszawa 1984) w przekładzie Tadeusza Żbikowskiego.

Wszystkie ilustracje pochodzą ze zbiorów autora.



Koperta płyty "Starzinger" (singiel, 33 1/3 obrotów, APS-5101), wydanej w 1978 roku. © Toei

Konwersje książek na filmy, czy też mangi w anime do rzadkości nie należą, podobnie jak tworzenie gier komputerowych na podstawie cieszących się powodzeniem przedstawicieli celuloidu czy papieru. Ale w drugą stronę? Nie jest to może popularne, ale i też coraz więcej takich przypadków zaczyna się na światło dzienne przebijać. Właśnie jeden z nich chciałbym wam poniżej przybliżyć - jest on o tyle warty uwagi, że po pierwsze powstał dobrych pięć lat temu, a po drugie bazuje na bardzo ostatnio popularnym temacie Final Fantasy...

Final Fantasy
Legend of the Crystals

Na początek jedna bardzo istotna uwaga - Final Fantasy to nie tylko część siódma, która święciła triumfy rok temu, ani tym bardziej ósma, która nie dość, że dostępna jest jak na razie jedynie na konsoli Sony Playstation, to jeszcze jedynie po japońsku... Wcześniej były bowiem i numerki poprzednie, które może aż takiej popularności nie zdobyły (a przynajmniej nie dotarły do nas jej echa), ale - swój klimat też miały! Legend of the Crystals bazuje właśnie na jednym z wcześniejszych dzieł Square (firmy, która stoi za prawie wszystkim, co związane jest z tematem Final Fantasy), opublikowanym w Kraju Kwitnącej Wiśni pod nazwą Final Fantasy V. Część ta niestety nigdy się oficjalnie poza ten kraj nie wydostała, aczkolwiek dzięki wysiłkom fanów można w nią sobie obecnie pograć i w języku angielskim. I to nawet na PC, choć pod warunkiem posiadania emulatora Super Nintendo.

Czas i miejsce

Ale to nie o grze miałem pisać... Planeta R wraz ze swoimi dwoma satelitami zawdzięcza swe bezpieczne istnienie czterem magicznym kryształom, odpowiedzialnym za cztery elementy: Wodę, Ogień, Ziemię i Powietrze. Każdy z nich strzeże także pomyślności jednego z królestw planety. I wszyscy żyli by długo i szczęśliwie, gdyby nie osobnik znany pod imieniem Exdeath, który ze wszelkich sił stara się te kryształy zdobyć, co gdyby doszło do skutku, z pewnością skończyłoby się czymś w rodzaju apokalipsy. Niestety, w momencie, gdy ludzie żyjący w królestwie chronionym przez Kryształ Wiatru przypominają sobie o mającej miejsce dwieście lat temu walce w obronie Kryształów, trzy z czterech klejnotów zdążyły już wpaść w ręce Exdeatha. Pozostał już tylko jeden, odpowiedzialny za Powietrze... A ostatnią szansą dla planety R jest jego ochrona, której podejmuje się jeden z potomków dawnych bohaterów, jego wnuczka Linary oraz podążający za Linary Prettz.



Osoby

Dość szybko jednak z trójki robi się dwójka, gdyż stare kości dziadka nadweręża spotkanie z wielkim zielono-krwistym potworem. Przy okazji poznajemy także zdolności Linary do przyzywania Chocobosów (takie strusiopodobne ptaki obecne praktycznie w każdej części Final Fantasy) oraz biegłość Prettza we władaniu mieczem i jeździe na swym ryczącym trójkołowcu. Niedługo później poznajemy również piękną Rouge i jej grube współ-piratki. W drugiej części do grona głównych postaci dołącza jeszcze główny wojskowy zamku Tajfunów - Valkus oraz duch dawnych bohaterów Mid. Kryształ na swych obrońców wybrał niezłe pomieszanie charakterów i postaw, ale że nawet taki lekkoduch Prettz w decydującej chwili potrafi zająć się czymś więcej niż gapieniem się na Linary, więc ostatecznie wygląda na to, iż wybór nowych bohaterów nawet taki najgorszy nie był... No, ale w końcu chyba Kryształ wiedział co robił. Choć kto by pomyślał, zwłaszcza po przeczytaniu poniższych o nich notek? Ale wierzcie mi - one także są w miarę obiektywne!

Prettz



Osobnik płci męskiej kochający motocykle, wielkie samurajskie miecze i Linary, czego niestety nie pochwala jej dziadek. Do zbierających się nad planetą R ciemnych chmur podchodzi luzacko, a nad wszelkie umysłowe zagadki czy magię przedkłada zimną stal i ryk silnika. Jest przy tym bardzo porywczy, ale w obronie Linary zrobi wszystko. A że swoimi zabawkami posługuje się nad wyraz sprawnie, z większości starć wychodzi obronną ręką.

Dziadek Linary



Jest potomkiem wielkiego Butza, jednego z bohaterów, którzy stanęli w obronie Kryształów dwieście lat temu. Osoba starsza, bardzo poważna, wszystkowiedząca i szalenie się wszystkim przejmująca. Niestety, jego ciało nie dorównuje zachciankom duszy, przez co "wyprawa po zioła" kończy się dla niego kuracją w łóżku i puszczeniem Linary na wyprawę do Świątyni Wiatru samej, no, przynajmniej jeśli nie liczyć Prettza, jego motoru i miecza...

Linary



Potomkini swojego dziadka. Odziedziczyła po nim znajomość przeszłości i paru magicznych sztuczek, łącznie z przyzywaniem Chocobosa. Ma jednak znacznie bardziej otwarty umysł, zwłaszcza na Prettza... W trakcie swych przygód dostąpi wielkiego zaszczytu, jakim jest, a przynajmniej powinno być, zapewnienie Kryształowi Powietrza schronienia we własnym ciele - niestety, zaszczyt ten wiąże się nieodmiennie z nie najlepszym samopoczuciem i pewnymi dziwnymi błyskami...

Rouge



Pani dowódca powietrznych piratów, a właściwie pań piratów. W przeciwieństwie do swych poddanych posiada boskie ciało, które to w połączeniu ze skąpym ubiorem i wielką kokardą podziałało zabójczo nawet na tak wspaniałego żołnierza jak Valkus. Stara się zachowywać bardzo groźnie, nie stroni od tortur, ale że jej automatyczni kaci preferują łaskotki, wychodzi na osobę raczej łagodną - przynajmniej gdy nie ma Prettza, którego bomby doprowadzają ją do szału.

Valkus



Największy strateg królestwa Tajfunu, dowodzi najpotężniejszym ich statkiem powietrznym, zna się także na walce - jako jedyny powstrzymał atak Prettza. I to gołymi rękoma! Jego lojalność zostaje wystawiona na ciężką próbę wraz z ujrzeniem Rouge, po którym to zaczyna się zachowywać jak urodzony pacyfista, stroniący od wszelkiej przemocy. Na szczęście w obliczu prawdziwych zagrożeń nadal pokazuje, na co go stać.



Mid

Duch jednego z bohaterów, którzy w przeszłości pokonali Exdeath i jego zastępy. Powrócił, by służyć obecnym obrońcom kryształu pomocą i radą - a przy okazji





pograć swoją niematerialnością na nerwach jednego z nich, czyli, jak się nietrudno domyślić, Prettzowi. Miał małą chwilę słabości po zobaczeniu Linary, czym ostatecznie naraził się swemu adwersarzowi, ale że nawet Prettza walka z duchami satysfakcji nie daje, ostatecznie zaczęli się tolerować.



Te okrągłe, to bomby Pretza, gorsze od nich są tylko gumowe kurczaki.

Akcja

Takie zróżnicowanie wpływa zbawiennie na oglądalność filmu. Wystarczy spojrzeć na Pretza próbującego zrozumieć magię, czy też Valkusa targanego wewnętrznymi rozterkami po zobaczeniu Rouge. Także sprzeczki i wewnętrzne tarcia dostarczają oglądającym wiele radości. Nawet takie na przykład "chirurgiczne" operacje wyciągnięcia kryształu z ciała Linary poza groźnymi zapowiedziami okazują się być jednak czymś nawet nie najgorszym - i to nawet dla głównej zainteresowanej! Przy pierwszym oglądaniu można jednak odnieść wrażenia wręcz przeciwne, przynajmniej jeżeli robi się to w poprawnej kolejności, czyli przy pluśnięciu w wodę poprzedzonym rozwaleniem się drewnianego pomostu. Oczywiście wszelkie niejasności zostają szybko rozwiane, ale dzięki przebiegłej grze skojarzeń nie wszystko wygląda tak beztrosko. Nie chciałbym tutaj zdradzać zbyt wielu takich smaczków, ale ich całkowite przemilczenie byłoby jednak nieuczciwe. Tym bardziej, że spotyka się je prawie na każdym kroku, a stanowią niezły miernik własnych przyzwyczajeń oglądającego. Cóż, wychodzi przy nich po prostu, do jakich dawek przemocy zostaliśmy już przyzwyczajeni... Choć dzięki Legendom Kryształów wiele z nich zostanie chyba zastąpionych skojarzeniami dużo bardziej przyjemnymi. Anime to nie stara się także zanudzać oglądającego nudnymi wywodami dziadka, czy scenami samouwielbienia (bądź Linary-uwielbienia) w wykonaniu Prettza. Wszystkie takie zagrywki z ich strony są bowiem bardzo szybko przerywane i to w sposób niezbyt dla nich przyjemny. Dzięki temu akcja posuwa się raźno do przodu, a mimo to nawet te przynudnawe aspekty osobowości niektórych bohaterów zostają bardzo jasno zarysowane.

Dobra, który mnie tu wkopał.

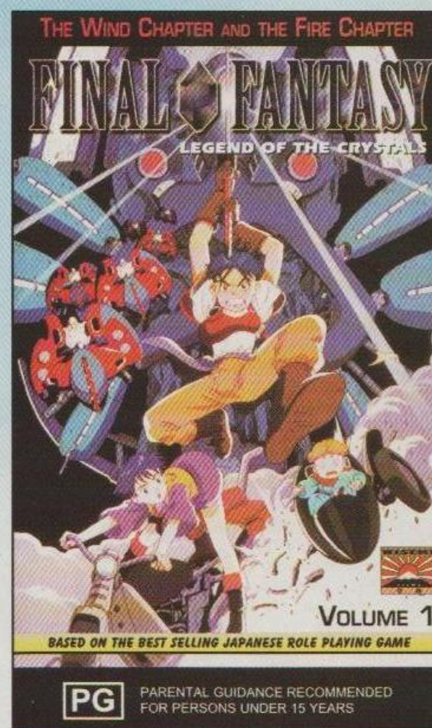
Z pozycji fana

Dwa pierwsze rozdziały są w odbiorze lekkie i przyjemne, aczkolwiek pod jednym warunkiem - trzeba wiedzieć, czego oczekiwać. Jako zagorzały fan Final Fantasy (zresztą tylko dlatego otrzymałem od Naczelnego tę kasetę do recenzji - bo w temacie anime jestem jeszcze bardzo "niewyrobiony", choć znaczną część klasyki udało mi się już zobaczyć) byłem z początku bardzo zawiedziony. Gry charakteryzują się bowiem bardzo głęboką i rozbudowaną fabułą, pełną, prócz momentów zabawnych, także wielkiego dramatyzmu, poszukiwania własnego ja... A tutaj ostał się praktycznie jedynie humor... O stopniu odejścia od oryginału świadczy także zmiana stylu zabudowań czy strojów z obecnego w grze europejskiego na wschodni (konkretniej - chiński). Ale to nie wszystko... Rzeczą wręcz niewybaczalną (z pozycji fana) jest bowiem brak muzyki Nobuo Uematsu. Owszem, został on wymieniony w creditsach, ale za muzykę odpowiada kto inny, a z bogactwa tematów przewijających się w oprawie Final Fantasy od zarania dziejów na kasetę przedostały się jedynie dwa, trzy... A i to występują jedynie przez krótkie chwile i jedynie w tle, jako nic nie znaczące dodatki! Skandal!!!

I ogólne...

Ale to nie cała prawda o Legendzie Kryształów. Przy podejściu nieobciążonym obcowaniem z grami jest to bowiem anime może nie wybitne, ale będące całkiem niezłym kawałkiem czegoś, co określa się zazwyczaj mianem: "lekkie, łatwe i przyjemne". Ot, jeszcze jedno, obok chociażby Kimby, białego lwa, nadawanego w telewizji, anime Rin Taro, które ze swymi korzeniami rozstało się bardzo wcześnie i praktycznie całkowicie. Nie wszystkim może się takie podejście podobać, ale cóż - zawsze można mieć nadzieję, że chociaż film będący teraz w produkcji, a oparty o część ósmą, będzie pod tym względem lepszy...

Allor



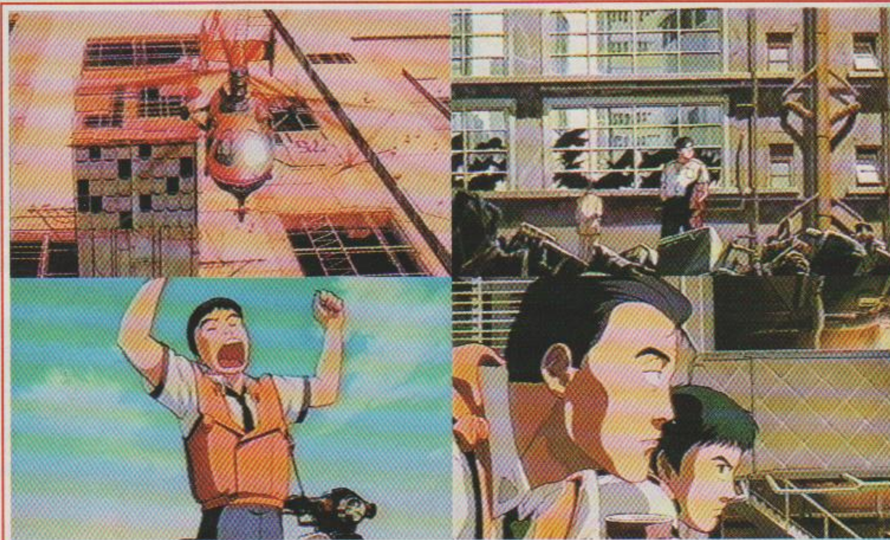
Final Fantasy - Legend of the Crystals

The Wind Chapter and the Fire Chapter

Produkcja: Yoshikuni Ogata/Square/ NTT Publishing Co.,Ltd
Dystrybucja: Kiseki
Dystrybucja w Polsce: Manta
Reżyseria: Rin Taro
Scenariusz: Satoru Akahori
Muzyka: Masahiko Satoh
Wersja: angielska - dubbing
Czas: 2x30 minut
Dozwolone: 15 lat

THE PATLABOR MOVIE

Po wstępie do "Patlabora", jaki opublikował w zeszłym numerze Mr. Gato, szkoda byłoby nie pociągnąć tematu dalej. Tym bardziej, że filmy kinowe z tej serii należą do tych nietuzinkowych. W tym numerze omówimy (omijając chronologię) pierwszy film fabularny czyli w oryginale "Kido Keisatsu Patlabor". Zacznijmy od podstaw, czyli rzeczywistości na jaką skazali twórcy filmu świat końca lat 90-tych.



GENEZA FORMACJI PATLABOR

Gdy wkraczamy w akcję filmu wszystkie wiszące na ścianach kalendarze wskazują na rok 1999. Jednak początków sytuacji jaką zastajemy musimy szukać kilka lat wcześniej. Twórca scenariusza, pan Kazunori Ito, nie musiał nawet zbytnio się wysilać. Efekt cieplarniany, którego skutki możemy powoli aczkolwiek nieuchronnie podziwiać na łamach gazet i falach telewizji, dały o sobie znać również w "Patlaborze". Zanikająca warstwa ozonowa i wzrost średniej temperatury spowodowały topnienie lodowców na biegunach. Co za tym idzie zaczął naturalnie wzrastać poziom wód w oceanach i wszelkich akwenach wodnych zasilanych z ich obszaru. Zatem pod znakiem zapytania stanęło dalsze istnienie i funkcjonowanie potężnych aglomeracji leżących niemal na poziomie wody.

Z pierwszym projektem stworzenia nowoczesnych polderów wystąpił rząd USA. Konkretnie chodziło o budowę pasa ochronnego wokół San Francisco. Zainspirowana tą budową Japonia przystąpiła w 1997 roku do Projektu Babilon, który miał ochronić Zatokę Tokijską przed wtargnięciem wód oceanicznych, które z dużym prawdopodobieństwem mogły zniszczyć Tokio. W przeciwieństwie do amerykanów, którzy budowali jedynie pas zapór, rząd Japonii (mimo sporych kontrowersji) poszedł "na całość". Skala budowy była niespotykana. Projekt Babilon zakładał powstanie sztucznych wysp zbudowanych nad powierzchnią oceanu, łączonych mostami i podmorskimi tunelami. Cały ten system działał jak swoista zapora regulująca za pomocą mechanicznych jazów i śluz poziom wody w zatoce. Rozmiar prac i naglące terminy sprawiły, że przedsięwzięcie straciło "ludzki" wymiar. W praktyce żadna ze znanych konwencjonalnych metod pracy nie mogła się okazać skuteczna. Wymagało to użycia, czyli w praktyce wynalezienia i skonstruowania od "zera", nowego typu maszyn. Gigantyczne roboty zbliżone budową do kształtu humanoidalnego, których budowę zainicjowała w 1996 roku Shinohara Industries (model Asuka-96), nazwano laborami. Labory miały niesamowitą siłę i wytrzymałość, a manipulatory przypominające ludzkie palce pozwalały im na wykonanie prac od tych najbardziej topornych (np. wyburzenia), do bardzo specjalistycznych i precyzyjnych. Prace w 1997 roku mogły ruszyć pełną parą. Oczywiście fakt powstania i istnienia laborów nie mógł pozostać bez echa. Nową technologią zainteresowało się wojsko, tworząc własne modele. Minusem labora był problem jego sterowania. Niestety ciągle za jego "kierownicą" musiał siedzieć człowiek. A to czyniło z wiele mogącego giganta element niepewny. Siedzący w kabinie robota człowiek, mógł np. nagle zwariować, upić się czy mieć po prostu zły dzień i chęć wylania na zewnątrz pretensji do świata. Poza tym labor stał się łakomym kąskiem dla wszelkiego typu grup terrorystycznych i ekstremistów. Biorąc pod uwagę możliwości labora (czyli jak potrafiłby narozrabiać w nieodpowiedzialnych rękach) musiano wymyślić coś, co byłoby w stanie zatrzymać lub unieszkodliwić szalejącą maszynerię. W przewidywaniu nadchodzących kłopotów powołano do życia jednostkę policyjną - The Special Vehicles Sections czyli w skrócie SVS. SVS otrzymała specjalny typ labora nazywany "Patrol Labor" (lub w skrócie "PatLabor"), który dzięki uzbrojeniu miał możliwość "kontroli" innych maszyn. Ponadto z SVS wydzielono dodatkowo dwa oddziały. "SV Section1" był grupą elitarną używającą maszyn typu Advanced Vehicles 1997 (AV97), produkowanych przez Shinohara Heavy Ind. Jednostka "SV Section2" otrzymała, prócz specjalnych uprawnień, nowy typ labora AV98 Ingram. Był to robot zbliżony kształtem do człowieka. Niestety koszt produkcji takiej jednostki ograniczył ich ilość do 3 sztuk. Zespół przydzielony do jednego AV98 składa się z trzech osób - Forward (to praktycznie kierowca labora); Backup (kieruje działaniami labora z zewnątrz); Carrier Driver (koordynuje działania labora i prowadzi operację). Sekcja SV2 została zakwaterowana w hangarach niedaleko wytwórni laborów nazywanej Arką. Plusem tej lokalizacji jest bezpośredni nadzór nad fabryką Hachioji, należącej do Shinohara Heavy Ind. Minusem jest odległość od centrum miasta, co odbija się na pracownikach koniecznością częstego głodowania.

OBSADA

W filmowej wersji "Patlabora" jego twórcy zastosowali dosyć rzadką sztuczkę. Najczęściej film, czy to kinowy czy OAV, posiada w swojej obsadzie jakąś postać wiodącą. Jest to bądź jakiś samotny bohater, bądź (w wypadku oddziału np. Policji Pancernej Dominiona) postać wokół której kręci się większość wydarzeń choćby przez to, że jest to osoba dla danej sytuacji nietypowa (przykładowo Leona Ozaki w ściśle męskim zespole wyżej wspomnianego Tank Police). Natomiast w "Patlaborze" takiego bohatera jest po prostu brak. Odpowiedzialność za akcję została mniej więcej równo rozłożona między wszystkich członków SV2 i SV1. Można by tu naturalnie dyskutować, czy nie wskazać jednak na Izumi Noa, która postawiła kropkę nad "i" podczas ostatniej akcji na Arce lub rozważyć kandydaturę Shinohara Asuma, który zasadniczo rozgryzł całą aferę związaną z Projektem Babilon. Można, tylko po co? Przyjmijmy, że główny bohater jest zbiorowy...

Omówmy więc pokrótce obsadę mającą największy wpływ na rozwój akcji "Patlabor 1 - The Movie", bez zaopatrywania jej w naklejki, pierwszo- czy drugoplanowego bohatera. Najlepiej zrobię to po prostu w porządku alfabetycznym:

GOTO KIICHI - wysoki lekko siwiejący brunet po czterdziestce i szef SV2. Z wyglądu człowiek, który za chwilę zemdleje lub uśnie. Wiecznie otacza go lekki dymek z palonych nałogowo papierosów. Równie często czyta gazety... Cóż, pozory mylą... Goto jest jednym z najostrzejszych umysłów Patlabora, posiadającym dodatkowo wrodzony instynkt do pracy policjanta. Z żelazną konsekwencją odmawia przyjęcia awansu, najlepiej czując się w terenie, wśród ludzi własnej sekcji. Urzęduje w jednym budynku i jednym pomieszczeniu z kapitanem VS1, panią Nagumo Shinobu. Pracują razem od dłuższego czasu, a ich stosunki sprawiają wrażenie, jakby Goto opiekował się młodszą od siebie Shinobu. Goto to sympatyczny lekkoduch i hazardzista (wyścigi konne) całkowicie oddany swoim ludziom.

ISAO OHTA - członek SV2 i pilot labora Ingram#2. Potworny, krępy choleryk ze złą, wiecznie wykrzywioną twarzą, i ciemnymi krótko przyciętymi włosami. Nie wierzy w finezję w pracy z laborami i jest zwolennikiem tzw. Silnej Ręki, to między innymi dzięki jego rajdom SV2 cieszy się taką, a nie inną opinią miejskich niszczycieli i demolatorów. Mimo szaleńczej nieraz odwagi i uczciwości jest raczej mało lubiany. Braki w umiejętności pilotowania labora nadrabia strzelecką gracją i szybkością. Najchętniej posługuje się sześciostrzałowym rewolwerem, a jeszcze chętniej dwoma naraz.

IZUMI NOA - zaraźliwie żywiołowa dziewczyna z krótko przystrzyżoną rudą czupryną. Na początku filmu zostaje przydzielona jako "kierowca-operator" labora#1 do sekcji SV2. Cechuje ją niesamowite zaangażowanie i miłość do laborów, o których pilotowaniu marzyła od lat. Swojego labora nazwała "Alphonse". Nie ma w tym nic obraźliwego mimo skojarzeń... Tak po prostu nazywał się pies Noa, którego dostała na ósme urodziny. Czasami mówi na niego również Pat-chan (Patlaborek). Sakaki zawsze twierdził,



że tak naprawdę to maszyny są jej jedyną miłością i właściwie to dba tylko o nie. Być może właśnie to czyni z niej tak wyjątkowo sprawnego i skutecznego w akcji pilota. Noa jest osóbką bardzo pobudliwą i dosyć łatwo doprowadzić ją od stanu euforii do cholerycznego wybuchu. Ukończyła Akademię Policyjną z przeciętnymi ocenami i właściwie jej kariera należałaby do nijakich, gdyby nie skierowanie do Patlabor, które pozwoliło jej rozwinąć skrzydła. Jej najbliższym przyjacielem jest Shinohara Asuma. Nie jest to jeszcze romans, ale kto wie...

JITSUYAMA - starszy człowiek zatrudniony w Shinohara Heavy Industries. Zajmuje stanowisko jednego z głównych inżynierów fabryki Hachioji. Jest przyjacielem ojca Asumy i jak twierdzi pomagał mu zakładać interes około 50 lat wcześniej. Czuje się mocno związany z rodziną Shinohara i dlatego martwią go napięte stosunki między prezesem firmy, a jego synem.

KANUKA CLANCY - amerykanka z domieszką krwi japońskiej (to śmieszne, ale tak naprawdę to wizualnie tylko ona wygląda jak azjatka). Wysoka kobieta z ciemnymi włosami opadającymi na ramiona. Jest członkiem New York Police Department (NYPD) i została skierowana na sześć m-cy do SV2 w celu przeszkolenia w pracy z laborami typu Ingram i Zero. W Patlabor dostaje się pod opiekę Isao Ohta. Nieco sztywna, rzadko się odzywa. Akademię ukończyła jako prymus. Uprawia judo i kendo, zna cztery języki i biegle posługuje się materiałami wybuchowymi.

MATSUI - niski, krępy człowieczek zatrudniony w Wydziale Dochodzeniowym Tokijskiej Policji. Jest przyjacielem Goto i na jego prośbę sprawdza na mieście otrzymane informacje. Ma świetny instynkt, co robi z niego prawdziwego policyjnego "psa gończego".

NAGUMO SHINOBU - wysoka i pociągająca kobieta o włosach spiętych w koński ogon opadający na plecy. Szef elitarnej części Patlabora czyli SV1. Trudno określić jej wiek, ale ma prawdopodobnie w okolicach trzydziestki. Ma chłodny, skalkulowany umysł potrafiący osądzić dzikie pomysły Goto. Nie wyszła za mąż i mieszka z matką. Doskonały urzędnik, fachowiec i pilot laborów. W filmie zostało jej powierzone testowanie prototypowej jednostki Labor 0 (lub AV X0).

SAKAKI SEIICHUO - starszy pan o siwych zaczesanych do tyłu włosach nie rozstający się z czapeczką i ciemnymi okularami a'la "Top Gun". Długoletni inżynier i wysokiej klasy fachowiec o manierach sierżanta marines. Znany jest w fabryce i w warsztatach jako "Old Man". Często przesiaduje u Goto. Zdaje się, że dla obu jest to swoista terapia. Bardzo skrupulatny, zaradny i wymagający fachman (grozi, że utopi w morzu każdego, kogo złapie na fuszerce).









SHIBA SHIGEO - młody chudzielec z okularami na nosie o wyglądzie roztrzepanego pół inteligenta. W rzeczywistości to wybitny umysł, szef oddziału mechanicznego i pierwszy asystent "Old Man'a" . Wybitny fachowiec nie wyobrażający sobie życia bez "jego" laborów. Chętnie przebywa z ludźmi z "postrzelonej" SV2. Gdy coś idzie nie po jego myśli potrafi popaść w stan ograniczony z jednej strony apatią, a z drugiej obłędną histerią.

SHINOHARA ASUMA - szczupły młodzieniec średniego wzrostu z zadowoloną fizjonomią i ciemnymi włosami. Najlepszy przyjaciel Noa. Właściwie ich stosunki są dziwaczne, bo zawsze trzymają się razem i dbają o siebie, mimo, że nie łączy ich to "coś więcej". Jego ojciec i brat pracują w Shinohara Heavy Industries (ojciec jest prezesem firmy). Jest uważany za doskonałego oficera cenionego głównie za dogłębną znajomość technologii wytwarzania i użytkowania laborów. Ma poza tym zacięcie detektywistyczne i w związku z tym jest wykorzystywany przez kapitana SV2 Goto Kiichi do wszelkiego typu prac dochodzeniowych.

SHINSHI MIKIYASU - spokojny i nieco ciapowaty mężczyzna o ciemnych włosach i opadających na czubek nosa okularach. Pracuje na stanowisku Carrier Drivera przy Ingramie 2. Jest jedynym żonatym mężczyzną w zespole. Wierzy w to co robi i jest rozkochany w swojej połowicy. Jedyną chyba rzeczą, która jest go w stanie doprowadzić do naprawdę dzikiej wściekłości są żarty na temat jego małżonki. Podczas takich ataków nawet Ohta nie ośmiela się odezwać czując pismo nosem...

YAMAZAKI HIROMI - wysoki i powolny mężczyzna o ciemnych włosach. Jego zadaniem jest dostarczenie labora Ingram 1 na miejsce akcji. Towarzysze z SV2 twierdzą, że jest chyba najbardziej godną zaufania osobą w SV 2. Yamazaki prowadzi własne gospodarstwo rolne i świetnie się czuje ze swoimi kurami i pomidorami. Pochodzi z niewielkiej wioski rybackiej. Miał odziedziczyć łódź po ojcu, ale na drodze jego kariery stanęła morska choroba. Jest niesamowicie przesądny, a ponadto uwielbia legendy i folklor.

To tyle na temat obsady. Postaci jest naturalnie znacznie więcej, ale te wymienione wyżej odgrywają najważniejszą rolę na planie filmu. Przejdźmy teraz do tworów, bez których nie mógłby powstać film, a nasi bohaterowie nie znaleźliby zatrudnienia.

LABORY

Podobnie jak w wypadku obsady ludzkiej, laborów jest kilkadziesiąt rodzajów. Różne ich typy uwzględniają funkcje, jakie mają spełniać w służbie człowieka. Z grona maszyn wybrałem przykłady, które po pierwsze "personalnie" występują w filmie, a po drugie "mają wpływ na przebieg akcji. Najstarszym legendarnym niemal modelem był labor:

ASUKA 96 lub model MPL96

Ten model powstał bez specjalnego zastosowania czyli mógł służyć zarówno policji jak i pomagać przy pracach budowlanych. Od tego modelu rozpoczynała jednostka SV2. W czasie służby przeszedł kilka modyfikacji. Jego doskonalszą odmianą był model Python. Obecnie zastąpiony przez model Ingram służy wyłącznie jako pomocniczy labor do prac budowlanych.
Budowa: stal wysokogatunkowa przenosząca duże naprężenia,
Wyposażenie: zależne od potrzeb; brak ekwipunku standardowego,
Wysokość: 5,62 m.
Szerokość: 4,32 m.
Waga: w zależności od zastosowania,
Max. udźwig: 1,2 tony,
Wprowadzony do eksploatacji: pazdziernik '96.

Jak już wspomniałem jego następcą stał się humanoidalny model Ingram AV98 (Advanced Vehicle). Był to już typowy labor porządkowy, dysponujący dużą siłą ognia, szybkością i siłą.

INGRAM AV98

Pierwszy produkt projektu Shinohara's Advanced Vehicle Project. Przeznaczony wyłącznie dla Patlabor. Z uwagi na bardzo wysokie koszty produkcji stworzono jedynie 3 sztuki. Powstaniu Ingrama towarzyszył potężny krok myśli technologicznej. Na jej bazie Ingram otrzymał lepsze źródło zasilania (SCB) i nowocześniejszy silnik (SCLM). Jego system operacyjny był już wysoce inteligentny i pozwalał na programowe uczenie się zachowań w określonych sytuacjach. Jego podstawowym wyposażeniem był sześciostrzałowy rewolwer i pałka ogłuszająca ładunkiem elektrycznym. Ingramom "zatrudnionym w SV2" przydzielono następujące funkcje:
Ingram #1 - specjalizował się w walkach krótkodystansowych,
Ingram #2 - używany był w razie buntu maszyny i miał za zadanie całkowite jej unieszkodliwienie, bez szkody dla operatora,
Ingram #3 - był używany w wypadku kłopotów związanych z zasilaniem,
Budowa: światłowodowo utwardzane włókna węglowe,
Wyposażenie: rewolwer cal. 37 mm, karabin wielkokalibrowy 90 mm i pałka-ogłuszacz,
Wysokość: 8,02 m.
Szerokość: 4,37 m.
Waga: 6,02 tony - 6,62 tony z wyposażeniem,
Max. udźwig: 2,4 tony,
Wprowadzony do eksploatacji: kwiecień 1998.

Następcą Ingrama miała zostać linia AV X. Była wyposażona w nowy typ procesora i nowy system operacyjny. Początkowo przeznaczona dla SV2 dostała się w etapie testów pod kuratelę SV1.

AV X0 lub nazwa kodowa ZERO

Pierwszy labor bojowy, w którym zastosowano nowy typ HOS (Hyper Operating System), który miał się stać standardem dla światowego przemysłu. W przypadku laborów policyjnych nowy HOS zwiększał potencjał robota o ok. 30%. W stosunku do Ingrama Zero jest bardziej opływowy, zręczniejszy, szybszy i silniejszy. Zamiast broni miotającej Zero został wyposażony w ramię zakończone ostrymi manipulatorami, co w walce krótkodystansowej umożliwi mu przebicie i rozerwanie zbroi przeciwnika. Wstępnie wyprodukowano sześć sztuk, z czego trzy przeznaczono dla departamentu Nowy York, a trzy dla Patlaboru. Testowy Nr 1 został poważnie uszkodzony podczas likwidacji wirusa "Babel".
Budowa: pancerz ze światłowodowo utwardzanych włókien węglowych; konstrukcja aluminiowo stalowa,
Wyposażenie: pałka ogłuszająca i wielka tarcza - wyposażenie fakultatywne podobnie jak Ingram,
Wysokość: 8,32 m.
Szerokość: 4,51 m.
Waga: 6,21 tony - 6,98 tony z wyposażeniem,
Max. udźwig: 3,2 tony,
Wprowadzony do eksploatacji: wersja testowa rok 1999; produkcja seryjna: koniec 2000 roku.

Na koniec labor nie mający nic wspólnego z policją, ale ponieważ od niego rozpoczyna się "laborowe szaleństwo" należy mu się miejsce w tym dziale:

HAL X10

Produkt koncernów Shinohara i Hishii,
Wojskowa wersja testowa labora bojowego,
Przewidziana do produkcji masowej maszyna zaopatrzona w nowy typ HOS. Poruszała się na czterech nogach, co umożliwia jej dużą zwrotność, szybkość i skuteczność w walce.
Budowa: światłowodowo utwardzane włókna węglowe,
Wyposażenie: armata lub wyrzutnia 135 mm, wyrzutnie boczne 9-pociskowe, zasłony dymne, szybkostrzelne działka przeciwlotnicze,
Wysokość: 9,03 do 11,83 m., zależne od poziomu rozprostowania nóg nośnych,
Szerokość: 7,15 m.
Waga: 17,41 tony - 20,28 tony z wyposażeniem,
Max. udźwig: 43 tony,
Wprowadzony do eksploatacji: testy do roku 2003; produkcja masowa przewidywana na rok 2005.

Teraz, gdy już wiemy kto jest kto, możemy przejść do najbardziej dramatycznych momentów Projektu Babilon, czyli do krótkiego omówienia treści filmu "Patlabor - The Movie".

E. HOBA, BABILON i WIEŻA BABEL

"Drży ziemia i dygoce, bo się wypełniły plany Pana na Babilonie, by obrócić ziemię babilońską w niezamieszkałe pustkowie."

Ks.Jeremiasza 51:29

"Wtedy Babilon, perła królestw, klejnot, duma Chaldejczyków, stanie się jak Sodoma i Gomora, gdy ją Bóg wywrócił."

Ks.Izajasza 13:19

Film zaczyna się sceną zachodu słońca. Samotny mężczyzna stoi na wysuniętym w morze trapie, trzymając w dłoniach czarnego ptaka. Ludzie za jego plecami wyciągają ręce. Mężczyzna uśmiecha się i skacze. Ptak odlatuje...

Noc w pobliżu Fuji. Ludzie z Japońskich Sił Samoobrony JSDF zbliżają się do nieruchomego, ukrytego w krzakach obiektu. Nagle ukryta w zieleni maszyna rusza do szaleńczego rajdu ostrzeliwana z goniących ją laborów i śmigłowców. Uciekający labor typu HAL X10 prowadzi ostrzał, ale w końcu wielokrotnie trafiony nieruchomieje. Żołnierze otwierają włazy maszyny. W świetle reflektorów śmigłowca widać puste miejsce pilota.

Śmigłowiec Shinohara Heavy Ind. z Noa i Asuma na pokładzie przelatuje nad obiektami Projektu Babilon i ląduje przy hangarach SV1 i SV2. Po drodze zwracają uwagę na wielopoziomowy twór mieszczący wytwórnię i magazyn laborów nazywany Arką. Wewnątrz bazy spotykają kapitan Shinobu, testującą systemy optyczne modeli ZERO. Jest to, jak wyjaśnia Asuma, nowy typ labora mający zastąpić Ingrama, posiadający nowy HOS czyli Hyper Operating System.
W biurach na spotkaniu kapitana Goto, Shinobu i ich bezpośredniego zwierzchnika - Fukushima, wybucha sprzeczka, dlaczego to SV1, a nie SV2 testuje nowe labory. Fukushima wspomina o wypadku JSDF. Nawiązuje do podobnego systemu operacyjnego w maszynie ZERO i HAL X10. Dalszą dyskusję przerywa alarm. Pozbawiony kontroli labor budowlany brnie przez dzielnicę drewnianych domów, pozostawiając za sobą pas ruin. Interwencja Ingrama#2 z Ohta na pokładzie zdaje się rozszerzać rozmiary zniszczeń. W końcu po wyciągnięciu z nieposłusznej maszyny operatora, Ohta zwala się ze zbuntowanym laborem do rzeki. Strzał w chłodnicę unieruchamia labora. Niestety przy okazji zamraża również Ingrama#2.

Nieznane powody buntu maszyny skłaniają Goto do podjęcia śledztwa. Jego przyjaciel, detektyw Matsui, ze swoim partnerem Katayamą, zaczynają poszukiwać miejsce, gdzie zamieszkiwał główny inżynier Projektu Babilon E. Hoba, który był również twórcą HOS. Znajdują jedynie tradycyjne japońskie mieszkania z widokiem na drapacze chmur. Pomieszczenia są pełne pustych klatek na ptaki. Asuma spędza długie godziny przy komputerach usiłując znaleźć związek między HOS, a kolejnymi buntami maszyn. Zastanawiają go również lokalizacje tych wypadków, które skupiają się wokół trzech najwyższych budynków miasta. Podejrzewając działanie jakiegoś typu wirusa, Asuma dostaje od ojca pozwolenie na przeglądanie wyników pracy inż. Hoba. Wizyta w fabryce w towarzystwie Sakaki doprowadza do dziwnych wyników. Próba wtargnięcia do zakodowanych zbiorów kończy się zawieszeniem systemu całej fabryki i uruchomieniem transmisji danych, która na wszystkich monitorach zaczyna wypisywać słowo BABEL.
Asuma na polecenie Goto zaczyna szukać związku lokalizacji buntu maszyn z możliwością rozprzestrzeniania się domniemanego wirusa. Maszyny nie miały ze sobą styczności i zaraza nie mogła się roznieść na skutek fizycznego kontaktu. Przypadek sprawia, że Asuma znajduje prawidłową odpowiedź. Elementem aktywizującym błędną pracę HOS jest ultradźwięk powstający podczas drgań stalowych konstrukcji spowodowanych wiatrem. Dźwięk niesłyszalny dla ludzkich uszu jest przyjmowany przez labory i powoduje kompletną dezorganizację w strukturze HOS, a co za tym idzie "wariactwo" maszyny, która programowo zaczyna niszczyć wszystko dokoła. W pracach nad ustaleniem poziomu częstotliwości drgań pomaga Asumie jego przyjaciel Shiba Shigeo. Dochodzą do wniosku, że wiatr o sile ok. 40 m/s potrafiłby doprowadzić do drgań, które spowodowałyby totalny kataklizm, jako że HOS jest obecnie standardem i znajduje się w większości maszyn na terenie Tokio, nie mówiąc o Japonii i świecie. Pocieszające jest tylko to, że takie wiatry nie zdarzają się codziennie. Za ich plecami na ekranie telewizora spikerka zapowiada zbliżanie się tajfunu Typhoon, który wiejąc z szybkością 40 m/s dotrze do Tokio za 3 dni. Przy okazji poszukiwania miejsca, które było źródłem drgań, wskazują na ARKĘ. Jej konstrukcja (szkielet zawieszony wokół strzelistej wieży o nazwie BABEL) jest dokładnie taka jak należy, by poziom drgań i ultradźwięku rozprzestrzenił się na całe Tokio. Hoba okazał się geniuszem, który zaprojektował wszystkie zależne od siebie elementy układanki i gdy dokończył dzieła popełnił samobójstwo, pozwalając naturze na dzieło zniszczenia.



W kwaterze głównej trwają dyskusje nad kryzysem. Jedynym wyjściem jest zniszczenie ARKI. Przy milczącym oporze Dowództwa, zarządu fabryk i rządu, Goro zmuszony jest samodzielnie podjąć decyzję. W noc, gdy tajfun dociera do wysp, wysyła na ARKĘ swoje Ingramy i patrolowce. Na terenie platformy dochodzi do szeregu walk. Labory policyjne muszą się zmierzyć z mini-robotami stanowiącymi straż przemysłową, potem z laborami magazynowanymi w hangarach. Przez ten czas Asuma systematycznie rozwala konstrukcję wieży, powodując osuwanie się kolejnych pięter platformy. Wiatr zaczyna swoje dzieło. Poziom drgań nie jest jeszcze na tyle wysoki, aby odczuło go miasto, ale dostateczny, by wszystko co posiada HOS na terenie ARKI wystąpiło przeciwko Patlabor. W chwili, gdy sytuacja staje się krytyczna do walki wkracza prowadzony przez Kanuka Clancy model ZERO. Szala zwycięstwa przechyla się ku Patlabor, ale system HOS prototypu odmawia posłuszeństwa. Wiatr narasta i resztki konstrukcji wieży z ludźmi Patlabor i zbuntowanymi laborami walą się w rozszalałe morze. Jak się to skończyło... Nic prostszego. Wystarczy znaleźć film u jakiegoś szczęśliwego posiadacza kasety i obejrzeć. Na koniec dodam jedynie, że dźwięk rotorów policyjnych śmigłowców przyjąłem z dużą ulgą...

PODSUMOWANIE

Dziwny film. Dziwny w swojej doskonałości, bo jest "Patlabor" pozycją wybitną i to nie tylko jak na lata w których powstał. Oglądałem go kilka razy i za każdym razem dopatruję się czego innego. Takich mini klimacików ukrytych za grą słów czy sytuacji. Kiedy widziałem go pierwszy raz nieco raziła mnie pozbawiona finezji (tak wtedy uważałem) animacja. Po filmach, gdzie aż grały półcienie i bogata kolorystyka, a każdą klatkę filmu można było w formie obrazka powiesić na ścianie, "Patlabor" wydał mi się strasznie gotycki. Prosta i ostra jak żyletka kreska. Ciemne plamy cieni na twarzach. Ciemne i proste wnętrza... No i akcja... Wolna i pełna przemyśleń. Widoczki suchych kanałów i stad gołębi między dachami ruder. Zmęczone ludzkie twarze... Z czasem to wszystko nabrało sensu.

Jest to film, do którego, obawiam się, trzeba dorosnąć, a wtedy zaczyna się w nim dostrzegać prawdziwą wirtuozerię wszystkiego co się składa na to widowisko. Akcja rozwija się wolno... To prawda... Ale za to jakie wrażenie robi ostatnie 20 minut filmu. To przypomina zaskakujący, ale od dawna oczekiwany wybuch wulkanu. Do tego muzyka pana Kawai. Można zwariować... Z podziwu naturalnie. Nic dziwnego, że po takim pokazie Mamoru Oshii zatrudnił go powtórnie przy GITS.

Animacja nadal jest "prosta", ale czy wszystko musi być skomplikowane i udziwnione? Każda inna technika rysunku w tym filmie nie podkreśliłaby nastroju, a może i stępiła ogólne wrażenie, dodając niepotrzebnego nastroju beztroski. Byłby to trochę przerost formy nad treścią. Mamoru Oshii z kilku oszczędnych środków wyczarował naprawdę urokliwe, choć muszę przyznać bardzo dorosłe widowisko. A na dodatek (co zaskakujące) bardzo prawdopodobne. Brak specjalnych udziwnień sprawia, że film ma niezwykle realistyczny klimat, mający niewiele wspólnego z "rasową" SF. No i na koniec przesłanie filmu. Bo takie, obok sensacyjnej akcji w filmie, chyba istnieje. Nawiązanie do Biblijnych kataklizmów, jakimi bez wątpienia były losy Babilonu i klęska ludzkości przy budowie wieży Babel, do czegoś miały posłużyć. Do czegoś więcej niż taniej sensacji... Może to pewna forma pytania, jak daleko ludzie mogą się posunąć w zmienianiu i niszczeniu natury, nim sama natura z woli Boga (filmowe nazwisko E.HOBA nawiązuje do biblijnego imienia Boga - Jehowa) ukaże nas za naszą pychę i spowoduje upadek, podobnie jak upadł niegdyś Babilon i jak runęła Babel.

Dla widzów ostrzeżenie... Jeśli siadacie do tego filmu w poszukiwaniu fajerwerków, szalonej akcji, to od razu dajcie sobie spokój. Mimo to wróćcie do niego w jakiś wieczór i dajcie mu czas na działanie. Na pewno w końcu dotrze do Was i docenicie jego subtelny humor i inteligentną intrygę. Czego też Wam życzę...

Darek Styrna

Chronologia Patlabora

kwiecień 1988/czerwiec 1989 - pierwsza seria OAV składająca się z 7 epizodów;
lipiec 1989 - Patlabor the Movie - 97 minut;
październik 1989/wrzesień 1990 - seria TV - 47 epizodów;
listopad 1990/kwiecień 1992 - nowa seria OAV - 16 epizodów;
sierpień 1993 - Patlabor 2 - the Movie - 110 minut;



Patlabor - the Movie

Produkcja: Bandai Co. Ltd/Tohokushinsha Corp./Headgear/Emotion/TFC
Dystrybucja: Manga Entertainment
Reżyseria: Mamoru Oshii
Scenariusz: Kazunori Ito
Chara design: Akemi Takada
Mecha design: Yutaka Izubuchi
Muzyka: Kenji Kawai
Czas: 100 minut

Ucz się z Yukiko! Lekcja szósta

Info:
0. zapis
1. romaji
2. wymowa po polsku (fonetyczna)
3. tłumaczenie.

す
好きです。
Suki desu.
Ski des.
Lubię.

だい す
大好きです。
Dai-suki desu.
Dai-ski des.
Bardzo lubię.

テニス
Tenisu.
Tenisu.
Tenis.

げつようび
月曜日
Getsuyobi.
Gecujoobi.
Poniedziałek.

かようび
火曜日
Kayobi.
Kajoobi.
Wtorek.

すいようび
水曜日
Suiyobi.
Suijoobi.
Środa.

もくようび
木曜日
Mokuyobi.
Mokujoobi.
Czwartek.

きんようび
金曜日
Kinyobi.
Kinjoobi.
Piątek.

かいわ 会話 kaiwa (kaiła) dialog

トメック：テニスが好(す)きですか。
Tomekku: Tenisu ga suki desu ka.
Tomekku: Tenisu ga ski des ka.
Tomek: Czy lubisz tenis?

アガタ　：はい、大好(だいす)きです！
Agata: Hai, dai-suki desu!
Agata: Hai, dai-ski des!
Agata: Tak, bardzo lubię!

トメック：じゃ、日曜日(にちようび)いっしょにしませんか。
Tomekku: Ja, nichiyobi issho ni shimasen ka.
Tomekku: Dżia, nićijoobi i'śio ni śimasen ka.
Tomek: Może zagramy w niedzielę.

アガタ　：いいですね。
Agata: Ii desu ne.
Agata: Ii des ne.
Agata: To fajnie. Dobrze.

どようび
土曜日
Doyobi.
Dojoobi.
Sobota.

にちようび
日曜日
Nichiyobi.
Nićijoobi.
Niedziela.

テニスをします。
Tenisu o shimasu.
Tenisu o śimas.
Gram w tenisa.

サッカーをします。
Sakka o shimasu.
Sa'kaa o śimas.
Gram w piłkę nożną.

バスケットボールをします。
Basuketto-boru o shimasu.
Baske'to-booru o śimas.
Gram w koszykówkę.

アイスクリーム が 好(す)きです。
Aisukurimu ga suki desu.
Aiskuriimu ga ski des.
Lubię lody.

べんきょう が 好(す)きじゃありません。
Benkyo ga suki ja arimasen.
Benkjoo ga ski dżia arimasen.
Nie lubię się uczyć.

イタリア料理(りょうり) が 好(す)きですか。
Itaria ryori ga suki desu ka.
Itaria rjoori ga ski des ka.
Czy lubisz włoskie potrawy?

Errata do lekcji 4 i 5:

1. Ii desu ne.
2. Ii des ne.
3. To fajnie. Dobrze. Wspaniale.

1. Nani mo mimasendeshita.
2. Nani mo mimasendeśta.
3. Nic nie oglądałem.

ちょっと
Chotto.
Ćio'to.
Nie bardzo (dosłownie: troszkę).

ざんねん
残念ですね。
Zannen desu ne.
Zannen des ne.
Przykro mi.

Ryori.

りょうり
料理
Rjoori.
Potrawa. Jedzenie.

Dialog 2 (odmowny)

*トメック：じゃ、日曜日(にちようび)いっしょにしませんか。
Tomekku: Ja, nichiyobi issho ni shimasen ka.
Tomekku: Dżia, nićijoobi i'śio ni śimasen ka.
Tomek: Może zagramy w niedzielę.

アガタ　：すみません。
Agata: Sumimasen.
Sumimasen.
Przepraszam.

日曜日(にちようび)はちょっと・・・。
Nichiyobi wa chotto...
Nićijoobi ła ćio'to...
W niedzielę, nie bardzo...

トメック：そうですか。
Tomekku: So desu ka.
Soo des ka.
Ahaa...

残念(ざんねん)ですね。
Zannen desu ne.
Zannen des ne.
Przykro mi.

* jeżli nie chcesz grać (albo jeżeli nie pasuje ci niedziela).

W MAGICZNYM ZWIERCIADLE NAD CHARENTE,

czyli XXVI Międzynarodowy Festiwal Komiksu w Angouleme

Podróż autokarem do Francji trwała okrągłą dobę. Z Lille do Angouleme, niecałe cztery i pół godziny. Pociąg - TGV, a zatem najszybszy w świecie - tym razem omijał Paryż, zatrzymując się w zamian na stacji Marne-la-Vallee, czyli u samych wrót europejskiego Disneylandu. Potem pomknął dalej, przejechał Sekwanę, minął Orlean i Tours, aż wreszcie zrobił krótki postój w pobliżu Poitiers. Stąd blisko - i do La Rochelle, i do Cognac, i do Angouleme.

Słucham? Za dużo geografii? Kto wie, gdzie leży Angouleme, niech od razu podniesie rękę. Warto przecież choć z grubsza znać położenie europejskiej stolicy komiksu.

Europejskiej? To po co o niej pisać w "Kawaii"? Zaraz, zaraz... Europejska jest na co dzień - a od święta (i od Festiwalu) zmienia się w "międzynarodową". Zgodnie zresztą z oficjalną nazwą: "Festival International de la Bande Dessinee d'Angouleme". I nie ma w tym czczej przesady.

Zjechało nas tam dwanaścioro. Poza mną, sami Francuzi, zawodnicy z Club Lillois Judo-Kendo. To pierwszy japoński akcent. A właściwie drugi, gdyż dyrektor Festiwalu, monsieur Francois Boucq, też ma stopień mistrzowski w kendo. Dokładnie - piąty dan, a to przecież niemało. To on właśnie wpadł na pomysł, aby dni komiksu uświetnić pokazem sztuk walki.

Boucq, zgodnie z wieloletnią tradycją, został mianowany dyrektorem Festiwalu w chwili, gdy odebrał Grand Prix de la Ville d'Angouleme za rok 1997. Na ten triumf pracował dobre dwie dekady, zaczynając w rodzimym Lille, między innymi jako redaktor graficzny czasopisma pod tytułem "Voix du Kendo". Potem, za sprawą stworzonego przez siebie "antybohatera", Jerome'a Moucherota, stał się znany wszystkim francuskim miłośnikom dobrego, autorskiego komiksu. Wiele zaczerpnął z poetyki undergroundu, choć z jego prac, pokazanych na retrospektywnej wystawie w Angouleme, wynikało, że nie obce mu są inne dziedziny sztuki - od wideo począwszy, na aranżacjach przestrzennych skończywszy.

Wróćmy jednak do samego miasta. Średniowieczne Angouleme leży nad rzeką Charente, pośród wzgórz i dolin, w okolicy dosłownie upstrzonej zamkami. Tu niegdyś każde sioło miało swego pana. Zabytkowe mury zabawnie kontrastują z nowoczesnym obliczem grodu. Kilka starych domów, podobnie jak w Brukseli, zostało ozdobionych wielkimi muralami z wizerunkami komiksowych bohaterów.

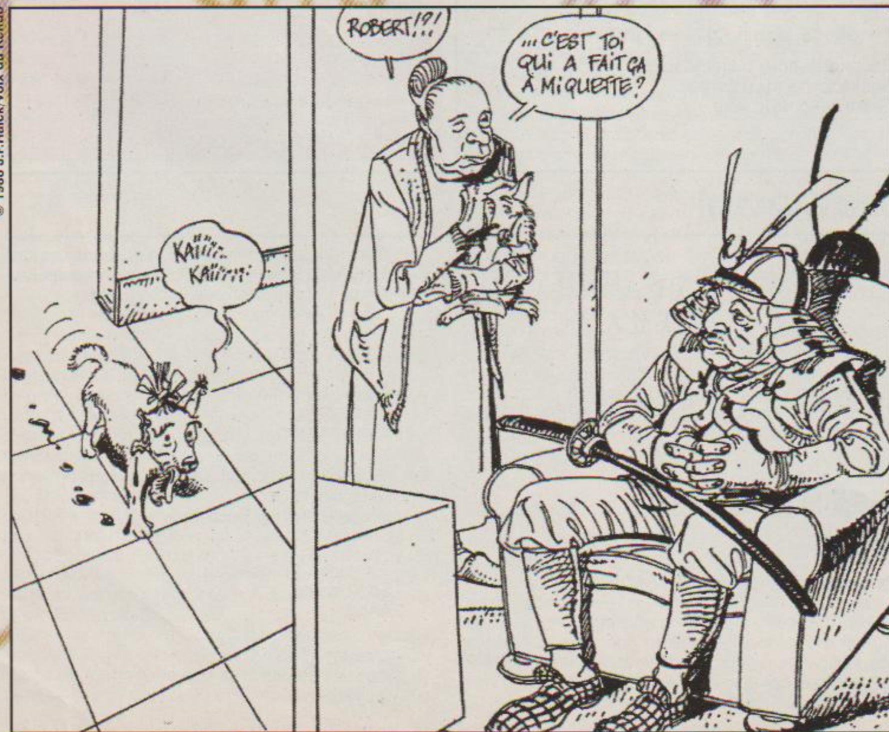
Na dworcu okazało się, że to jeszcze nie koniec podróży. Dwoma mikrobusami przejechaliśmy do odległego o dwadzieścia kilometrów Ronsegnac,



François Boucq et le club de Kendo de Lille, (et un Polonaise) en démonstration au Magic Mirrrors



Okładka programu XXVI Festiwalu Komiksowego w Angouleme, z fragmentem plakatu Francois Boucqa.



Fragment komiksu "Les Aventures de Robert le Samourai" publikowanego przez Boucqa w czasopiśmie "Voix du Kendo".

gdzie przydzielono nam kwatery... w oberży, bez wątpienia pamiętającej czasy dumasowskich muszkieterów. Sala główna, z olbrzymim paleniskiem, nad którym dałoby się zawiesić cielaka, służyła nam za jadalnię. Mój pokój był w budynku obok, na pierwszym piętrze, podwyższony o mezzanine. Na parterze, codziennie rano, odbywały się lekcje rysunku.

Po rozpakowaniu bagaży, wróciliśmy na Festiwal. Dzień był szczególny, gdyż w katedrze otwarto właśnie wystawę prac Osamu Tezuki, którego manga "Budda" otrzymała nagrodę Jury Ekumenicznego. Więcej na ten temat możecie przeczytać w pierwszym numerze internetowego "Mangazynu" (www.integraal.com.pl). Manga zresztą - i Japonia - chociaż nie dominowały, były dobrze widoczne na targach i podczas towarzyszących imprez. Pomijając pokaz kendo (o którym za chwilę), sprzedawano olbrzymie plakaty z rysunkami Masamune Shirow, unikalne garage kits, modele i albumy. Wiele akcentów japońskich miała też najdziwniejsza wystawa Festiwalu, przedstawiająca dorobek twórczy skandalizującego chilijskiego malarza-surrealisty, pisarza, scenarzysty, kompozytora i reżysera w jednej osobie, Alexandro Jodorowsky'ego. Maitre Jodorowsky, który w swoim czasie współpracował na teatralnej scenie z Maurice Chevalierem i sławnym na całym świecie mimem, Marcelem Marceau, w Japonii zyskał ogromną popularność przede wszystkim jako filmowiec, autor tajemniczych i pełnych zawiłej symboliki horrorów "El topo"

(1971) i "Santa sangre" (1989). Wyrafinowany styl twórczości Jodorowsky'ego zdaje się dobrze trafiać w gusta Japończyków, stąd na wystawie było wiele afiszy, gazet, folderów i kaset wideo z Kraju Kwitnącej Wiśni.

Pierwszy wieczór spędziliśmy w pubie "Au Bureau", na koktajlu zorganizowanym przez wydawnictwo Casterman, znane między innymi z francuskiej edycji belgijskiego Tintina. Było co posmakować. Kanapki z kawiorem i tuńczykiem, wino, pizza... elegancja Francja. Koktajl skończył się o północy, więc część z nas, niepomna, że za parę godzin wypada "dzień roboczy", czyli zaplanowany pokaz, postanowiła wybrać się do dyskoteki. Przeszkodził temu nowy szef Castermana, który oświadczył wszem i wobec, że po przystawkach pora na kolację. Trafiliśmy więc zwartą grupą do "Hotel de France", w samym centrum miasta. Tam okazało się, że w przyległej sali już gości konkurencja - wydawnictwo Dargaud (to od Asteriksa). Pośpiesznie, by nie zostać w tyle, zajęliśmy miejsca przy okrągłym stole, nakrytym śnieżnobiałym obrusem. A na stole? Trzy rodzaje kieliszków (dla każdego), cztery pary srebrnych sztućców (dla każdego) i menu: l'assiette "belle mare" (czyli aperitif z "owoców morza"), le saute d'Agneau au curry (mięso w ostrym sosie curry), pommes au cumin (ziemniaki), la souffle glace au chocolat (talerz lodów w polewie z białej i brązowej czekolady - pycha!) oraz le cafe (kawa). Do tego wino z Bordeaux, "Chateau Crecy", rocznik 1995. Nawet całkiem nieźle. Jeśli chodzi o stroje, to żadnych garniturów: przeważały swetry z golfem i designerskie dżinsy. Zabawa była przednia i trwała nieco dłużej niżli u sąsiadów; na nocleg do oberży ściągnęliśmy około trzeciej w nocy.

Zaplanowany na sobotę pokaz kendo miał się rozpocząć o wpół do pierwszej po południu, w dyskotece o całkiem niefrancuskiej nazwie "Magic Mirrors" ("Magiczne lustra"). Była to przestrzenna, okrągła sala, z parkietem pośrodku i o drewnianym, kolorowym wystroju przywodzącym na myśl przedwojenną karuzelę. Pokaz poprowadził Jean-Pierre Raick (7 dan), główny instruktor klubu w Lille, a zarazem dyrektor techniczny Europejskiej Federacji Kendo. On to sprawił, że wśród zawodników znaleźli się m.in.: Marika Carpentier-Fournier (5 dan), pierwsza mistrzyni Francji, a także pewien przybysz z Polski.

Po kilku słowach fachowego komentarza, który wygłosił prezes klubu, Roger Pischler, nadeszła kolej na techniki. Ćwiczyliśmy w parach. Potem były walki treningowe i fragment meczu. W walce punktowanej (ale nie reżyserowanej) stanęli naprzeciw siebie Francois Boucq i Jerome Kozak. Wygrał Boucq, klasycznym kontratakiem zakończonym cięciem w głowę. Całość zwieńczyła prezentacja klasycznych technik Nihon Kendo Kata, w wykonaniu Jean-Pierre Raicka i Patricka Vigneau.

Potem - czas wolny, czyli pora na spotkania oraz rozmowy z wydawcami i autorami. Nasza dziewiętnastolatka, Aurelia, nawet nieźle władająca japońskim, ruszyła w największy tłum, polując na autografy. Ja zaś odwiedziłem oficynę Glenat, zajmującą eksponowane miejsce w wielkim namiocie targowym na Place du Champ-de-Mars. Tu, w dziale mangi, królował "Dragon Ball". Ech, tylko pozazdrościć... Za to u bukinistów, w Espace Marengo, kupiłem ekskluzywne francuskie wydanie "Outlanders" (format A4, twarda oprawa, kredowy papier) za jedyne... dziesięć franków, czyli sześć i pół złotego. Jednak ceny oryginalnych, japońskich edycji były o wiele wyższe niż w "Mangazynie".

Jeszcze spacer przez miasto, do Muzeum Komiksów. Nie musiałem płacić za bilet, gdyż - o czym do tej pory zapomniałem powiedzieć - od pierwszego dnia nosiłem na piersi plakietkę z symbolem Festiwalu, ze swoim zdjęciem i hasłem "Nova Koski". Cóż, w kraju Legii Cudzoziemskiej, w kraju Bourvila, Arlette i Miou-Miou, żaden pseudonim nie powinien dziwić. A w Muzeum gros czasu spędziłem w bibliotece, gdzie też mają całkiem sporą kolekcję mangi.

Wieczór jak zwykle spędziliśmy z Castermanem. Nie będę już Was nudził cytowaniem jadłospisu. Aurelia wyciągnęła opasły brulion, by pochwalić się swoim łupem. Doprawdy, przez te parę godzin zgromadziła imponujący zbiór podpisów. O jedenastej wyszliśmy na stary rynek, gdzie zgromadził się kto żyw był wówczas w Angouleme. Stanęły samochody, strzeliły fajerwerki i na ratuszowy balkon wkroczyła osobliwie przybrana postać. To Mistrz Ceremonii, który - z nogą przełożoną przez balustradę - powiadomił wszystkich zebranych, że oto właśnie nadeszła długo oczekiwana chwila ogłoszenia nagród. Okazja tym ważniejsza, że na zakończenie wieku postanowiono przyznać także "Nagrodę Tysiąclecia". Mistrz Ceremonii, jak na Mistrza przystało, długo celebrował swój występ. Potem zastąpił go ustępujący dyrektor Festiwalu (czytaj: Francois Boucq), który przyznał miastu szereg przywilejów, między innymi znaczną poprawę pogody i likwidację wszystkich parkometrów. Huczne brawa nagrodziły tę część uroczystości. Wreszcie na balkonie zawisł płat tkaniny z postaciami Asteriksa i Obeliksa. Pierwszym (i ostatnim) laureatem "Nagrody Tysiąclecia" został Uderzo!

Ogłoszenie Grand Prix przyniosło lekką konsternację, jury wybrało bowiem kontestującego w latach siedemdziesiątych Amerykanina, Roberta Crumba. Wszelkie komentarze utonęły jednak w huku sztucznych ogni. W tłum wkroczyły zastępy barwnie ubranych dziewcząt, rozdających jeszcze pachnący drukarską farbą numer "Charente Libre", z artykułem o obu laureatach.

Było już grubo po północy, gdy wróciliśmy do dyskoteki. W sobotnią noc przyćmione wnętrze "Magic Mirrors" wyglądało całkiem inaczej niż podczas pokazu. Zabawa trwała... hmmm... do ostatniego gościa.



Oficjalne logo Muzeum Komiksu.

Ranek zastał nas w oberży, za długim dębowym stołem, przy chlebie, serach i kawie. Po śniadaniu spakowaliśmy sprzęt (do kendo) i w drogę. Gdzie? Rzecz jasna, znowu do Angouleme, na dalsze buszowanie w komiksowym raju. Po godzinie, dla odpoczynku, zajrzałem do zwykłej księgarni. I tu niespodzianka: wśród bestsellerów, na jednym z czołowych miejsc jest francuski przekład powieści "Wspomnienia gejszy" Arthura Goldena. Sukces książki - chociaż amerykańskiej - wywołał nagły wzrost zainteresowania beletrystyką japońską: pojawiły się nowe tłumaczenia Ryunosuke Akutagawy, Yasushiego Inoue, i - z całkiem współczesnych autorów - Banany Yoshimoto. Zdradzę Wam w tajemnicy, że w Polsce, "Wspomnienia gejszy" mają się ukazać jeszcze w tym roku.

Po południu, część z nas postanowiła wracać. Do wieczora zostaliśmy we dwóch, ja i Gilles Delmaire, maniak gier komputerowych, studiujący japonistykę w Paryżu. Dzień zleciał jak z bicza strzelił, ledwie starczyło czasu na ostatnie zakupy. Udało mi się kupić oryginalny szkic ołówkowy Johna Buscemy do "Tarzana" z 1978 roku! Potem, lekko zmęczeni, wpadliśmy do "Hotel de France" na pożegnalną szklaneczkę bezalkoholowej whisky. Był tam także Jean "Moebius" Giraud, którego już nieco wcześniej spotkaliśmy na targach. Mało kto wie, że nie tak dawno, bo dwa lata temu, Moebius był... scenarzystą mangi "Ikar", drukowanej w odcinkach, w japońskim miesięczniku "Manga Morning"! Ani się obejrzeliśmy, jak do odjazdu pociągu zostało kilkanaście minut. Parę słów pożegnania i w drogę.

O dziesiątej wieczór byłem z powrotem w Lille. W terminalu kolejowym "Lille-Europe" wisiał ogromny plakat, na którym widniała okładka "Wspomnień gejszy". Jeszcze jeden japoński akcent w ciepłej choć zimowej Francji.

Witold Nowakowski



Główny bohater mangi "Budda" Osamu Tezuki.



DNA^2

Mega-playboy [wym. megaplejboj] - mężczyzna uwodzący kobiety, oddający się z upodobaniem zabawie i uciechom życia; w przyszłości sprawca przeludnienia planety Ziemia i katastrofy ekologicznej.

Coś mi się wydaje, że każdy przeciętny, zdrowy samiec pragnąłby stać się mega-playboyem. W głębi duszy chyba nikt nie zaprotestuje, prawda PANOWIE? Świadomość pewnych braków męskości i marzenia o ich wyeliminowaniu zwiększają się zwłaszcza z wiekiem osobnika, a jeżeli nie, to już na pewno zwiększa się jego lubieżność.



Do tego rodzaju wyobrażeń nawiązują WSZYSTKIE (tak, tak) mangi autora już parokrotnie w Kawaii wywoływanego do tablicy, Masakazu Katsury. Najprawdopodobniej stąd też jego ogromna popularność w samej Japonii i nie tylko. Internet aż kipi od wszelakiego rodzaju sitów typu "The Masakazu Katsura Shrine" (wolne tłumaczenie: "Ołtarzyk Masakazu Katsury"), a fani spoza Japonii kupują wszystkie tytuły tego autora nie bacząc na przeszkody językowe. Dlaczego? Może zabrzmi to banalnie, ale rysunki Katsury swoją jakością powalają na kolana.

Mangi Masakazu Katsury spod znaku komedii romantycznej są niczym dobry serial, w którym schematy zostały doprowadzone do perfekcji. Oto młody, zakompleksiony nastolatek uwikłany w skomplikowane związki natury psychiczno-fizycznej z dwoma seksownymi dziewczętami. Jedna z nich - koniecznie brunetka - jest chodzącym cudem piękności i ucieleśnieniem wrodzonej niewinności, druga zaś - koniecznie blondynka - jest równie piękna, ale przy tym zadziorna, prowokująca i nieprzytomnie zakochana w głównym bohaterze. Schemat ten obowiązuje u Katsury od czasów "Wing-Mana", a każdy kolejny tytuł: "Choki Doin Vander", "Denei Shojo/Video Girl Ai", "Woman In The Man", aż po "I''s [Aizu]", charakteryzował się tylko (lub "aż") usprawnieniem owego schematu. Zmieniały się tylko imiona głównych bohaterów (ale nie ich chara design), scenerie, w których rozgrywała się akcja (od współczesnej Japonii w "Wing-Man", niedalekiej przyszłości w "Choki Doin Vander", po gotyckie miasto, niczym Gotham City w "Batmanie") oraz długość konstruowanych opowieści. Zupełnie, jak w filmach ze Stevenem Seagalem w roli głównej: czytelnicy znający i lubiący poprzednie tytuły wiedzą, czego się spodziewać, nowy mogą więc kupować bez zastanowienia.

DOKOKADE NAKUSHITA AITSUNO AITSU

Seria "DNA^2" stanowi powrót Masakazu Katsury w rejony, od których rozpoczynał swoją karierę - do świata science fiction. Na scenariusz komiksu składają się wątki zaczerpnięte z filmu "Powrót Batmana" (reż. Tim Burton) i mang jego przyjaciela, Akiry Toriyamy ("Dragon Ball", "Dr Slump").

Przyzwyczailiśmy się już, że autorzy specjalizujący się w fantastyce (niekoniecznie naukowej), zafascynowani cyberpunkiem snują pesymistyczną wizję świata przyszłości. Według Katsury największą przeszkodą w prawidłowym rozwoju ludzkości będzie nadmiar osobników naszego gatunku. Wina nie leży jednak po stronie Chińczyków, lecz jednego, nadaktywnego samca, zwanego kodowo "mega-playboyem". Ten, zapładniając sto kobiet, przekazał swoje DNA kolejnej stuosobowej grupie nadpobudliwych lubieżników. W tej sytuacji system prawny został uzupełniony o regulację w sprawie kontroli narodzin. Posiadanie więcej, niż jednego dziecka, było zbrodnią stawianą na równi ze zdradą stanu. Zanim się spostrzeżono, było już za późno. Kolejna grupa lubieżników zrobiła... jakby tu rzec... swoje. Na szczeblu ogólnoświatowym zapadła decyzja: ponieważ sytuacja wymknęła się spod kontroli, a działania prewencyjne nie odnoszą pożądanych skutków, należy wysłać w przeszłość agenta, Operatora DNA, zdolnego zmienić geny sprawcy kataklizmu. W tej sytuacji w Departamentach Ochrony Środowiska i Kontroli Czasu podpisano odpowiednie papiery, zatwierdzono stumilionowy kontrakt z agentem i wystrzelono kapsułę do podróży czasoprzestrzennych. Witamy pod koniec XX wieku.

Z KIM MAM PRZYJEMNOŚĆ?

KARIN AOI. Lat 16. W zasadzie główna bohaterka "DNA^2" i sprawczyni całego zamieszania. Jest początkującym Operatorem DNA. Przybywa z przyszłości, aby rozwiązać problem przeludnienia. Wydaje się jej, że ta misja rozwiąże wszystkie jej problemy. Za sumę stu milionów jenów (równowartość dzisiejszych dziesięciu



milionów jenów) zamierza kupić sobie przytulny domek, kawaii zwierzaczka i znaleźć przystojnego męża. Najpierw jednak musi wypełnić misję - zmienić geny młodego nastolatka, Junty Momonariego, megaplayboya odpowiedzialnego za katastrofę w przyszłości. W trakcie misji jej centrum dowodzenia znajduje się w kapsule czasoprzestrzennej, mającym kształt kuli pojeździe.

JUNTA MOMONARI jest zakompleksionym, nieśmiałym w stosunkach damsko-męskich nastolatkiem. Z racji wieku uczęszcza jeszcze na zajęcia do szkoły średniej, gdzie spotyka obiekt swojego



uwielbienia, Tomoko Saeki. Jedyną cechą, odróżniającą go od tysięcy podobnych mu nieudaczników życiowych, jest fakt występowania u Junty niezwykłego rodzaju "alergii" na kobiece wdzięki. Każdorazowa sytuacja z gatunku erotycznych, kończy się efektami podobnymi do tych, występujących przy chorobie lokomocyjnej. Chyba nie muszę być bardziej dosadny? Aha, byłbym zapomniał. Junta jest właścicielem bujnej fryzury, której pozazdrościłby mu nawet Songoku z "Dragon Balla" (ukłon Katsury w kierunku Toriyamy).

AMI KURIMOTO. Lat 16. Dziewczyna-sowizdrzał. Jest jedyną dziewczyną, która nie działa paraliżująco na Juntę Momonariego. Ten traktuje ją jak najlepszego przyjaciela, zwierzając się z życiowych problemów. Sytuacja jest o tyle niezręczna, że Ami jest od dawien dawna nieprzytomnie zakochana w Juncie, czego ten kompletnie nie zauważa. Sytuacja odwróci się wraz z bezmyślną akcją Aoi, ale o tym za moment.



TOMOKO SAEKI. Lat oczywiście 16 (wiek typowy dla czytelników "Shonen Jumpa"). Chodząca piękność miejscowego liceum i zarazem obiekt



uwielbienia Junty. Chwilowo zajęta ratowaniem swojego szkolnego związku z Ryujim Sugashitą, nie zwraca uwagi na Momonariego. Zauważcie, że napisałem "chwilowo".

KOTOMI TAKANASHI. Lat 16. Przyjaciółka Ami Kurimoto. Można by rzec, że całkiem fajna z niej laska, gdyby nie drobny feler. Kiedy Kotomi się zdenerwuje, a nastolatki mają dużo powodów do stresu, puszcza takie wiatry, że historia! Ze śpiewnych bąków będzie starał się wyleczyć ją Junta. Czy mu się uda? Ech, śmierdząca sprawa.



RYUJI SUGASHITA. Lat 16. Cherubinkowaty piękniś Pasqualino, w pierwszym tomie mangi usilnie starający się zerwać z Tomoko. Zwolennik poligamicznych układów i stuprocentowy megaloman. Krótko mówiąc wredota i szary charakter całej historii (czarne charaktery dopiero się pojawią). Na Juntę zwróci uwagę dopiero w chwili, kiedy ten zawróci w głowie Tomoko. Od tego momentu stanie się zagorzałym wrogiem Momonariego, zdol-



nym użyć swoich szerokich wpływów, aby go upokorzyć i zszargać jego reputację. Do tego celu wykorzystuje grupkę bezmózgowych mięśniaków. Gdyby ktoś pytał, Ryuji jest nieznośnie bogaty i mieszka w ogromnej rezydencji (ja tam mu metrażu nie zazdroszczę, ale pomyślcie, jaki to powód do zawiści u Japończyków!).

FATALNA POMYŁKA

Dobra, poznaliśmy już tych, których należy znać, możemy więc przejść dalej. W błysku świateł i oparach (absurdu) w teraźniejszości, znaczy pod koniec XX wieku, pojawia się Karin Aoi. Kilka godzin obserwacji i już namierza megaplayboya, Juntę Momonariego. Coś tu jednak nie gra: nazwisko się zgadza, fizjonomia w zasadzie również, ale sposób zachowania, nietypowy jak dla macho.

Tymczasem Junta ma swoje własne problemy. Właśnie zorientował się, że mimowolnie stał się marionetką w rozgrywce miłosnej pomiędzy Tomoko, obiektem jego westchnień, a Ryujim, obiektem jego nienawiści. Upokorzony, sponiewierany i zmęczony wraca więc wyżalić się przyjaciółce, Ami.

Następnego dnia Junta rozmyślnie unika Tomoko, bojąc się stać pośmiewiskiem całego liceum. Kiedy wydaje mu się, że nie jest w stanie umówić się na randkę z żadną dziewczyną, niespodziewanie na jego drodze staje Karin i zaprasza chłopaka do restauracji. Jest co prawda ubrana w kostium rodem z "Predatora", w ręku dzierży pistolet, ale co tam - tonący Junta chwyci się nawet zużytej chusteczki. Zamiast ognistego buziaka, Junta zostaje poczęstowany pociskiem typu DCM (DNA Control Medicine), który ma ostatecznie zmienić geny megaplayboya, czyniąc go nieszkodliwym. Tak jakby było co zmieniać! Szczęśliwa z pomyślnego przebiegu akcji Aoi wraca więc do kapsuły, gdzie otrzymuje dramatyczny komunikat. Junta nie jest megaplayboyem, a akcja ma zostać natychmiast przerwana do czasu dostarczenia nowych rozkazów. Jest już jednak za późno. Pocisk wywołał efekt odwrotny od zamierzonego - Junta Momonari stał się supersamcem!

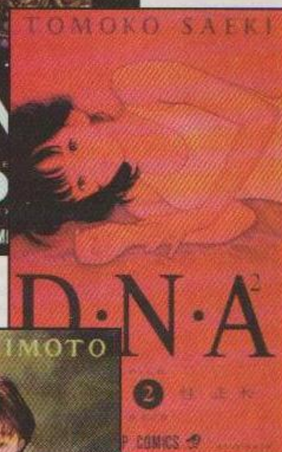
THE BEST OF KATSURA

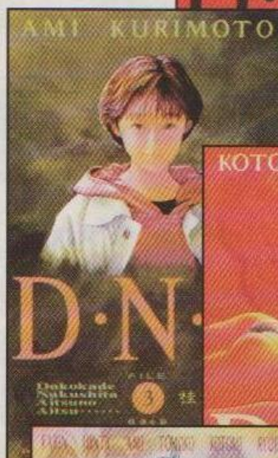
Manga "DNA²" jest najlepszą, obok "Video Girl Ai" i "I''s [aizu]", historią narysowaną przez Masakazu Katsurę. Historia jest niezwykle zabawna, a wartka akcja stanowi jej motor napędowy przez pięć tomów (komplet). Strona graficzna, to czysty majstersztyk, który jest w stanie powalić nawet przyzwyczajonych do "żylety" Kenichi Sonody. Jest to również gratka dla zwolenników mang typu "etchi", w których wydarzenia pokazywane są przeważnie z żabiej perspektywy ku uciesze gawiedzi. "DNA²" dzięki mieszance romansu, szalonej komedii i science fiction, osiągnęła ogromną popularność na przełomie lat 1993-1994. Jej ukoronowaniem była seria anime oraz projekt filmu pełnometrażowego o tym samym tytule, który rozbił się o mur zbyt wysokich kosztów. No cóż, póki co możecie sami zapoznać się z oryginałem.

Pancho & Cisco Kid

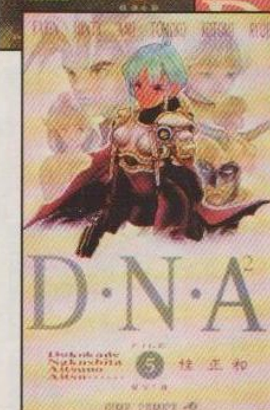
Ps. Manga ta nigdy nie ukazała się w języku angielskim, ale dla władających językiem Sheakspeara mam dobrą wiadomość. Komplet tłumaczeń "DNA2" odnajdziecie w Internecie: <www.geocities.com/Tokyo/Bay/2505/>.











DNA²

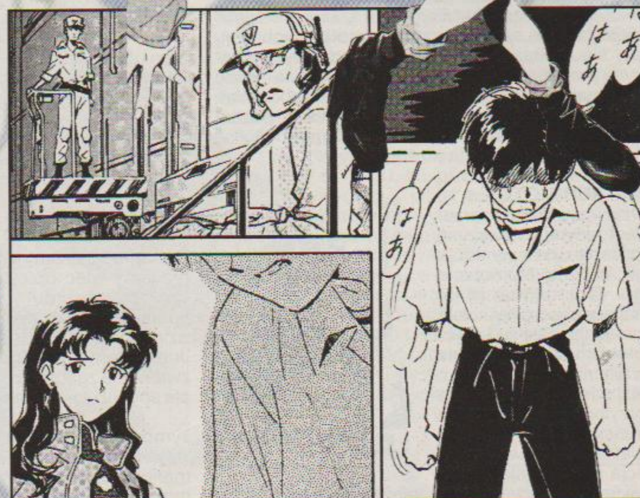
Autor: Katsura Masakazu
wydawca: Shueisha
liczba tomów: 5
typ: manga
gatunek: fantastyka/komedia
gdzie to kupić: Mangazyn (Integraal Multimedia s.c.), tel. (22) 648 40 53



Moja dusza, rozdarta pomiędzy rzeczywistością, a snem. Tak bardzo pragnę śmierci, iż sama myśl o próbie samobójstwa mnie odrzuca. Chcę stąd odejść, lecz nie mogę. Uwięziony na dobre i na złe... Shinji. Tak mówią do niego najbliżsi. Postać. Tak mówimy do niego my, zwykli ludzie obserwujący jego życie z drugiej strony muru, jakim jest nasza rzeczywistość. Muru tak wysokiego, iż nie da się go przeskoczyć. Muru tak trwałego, iż nie da się go zburzyć. Muru tak cienkiego, iż da się przez niego ujrzeć tamten świat. Ale tak złożonego, iż nie da się przez niego przejść. Wiele razy marzyłem o tym, aby go pokonać. Wiele też razy próbowałem się z nim zmierzyć. Wszelkie próby zeszły na marne. Nigdy nie usłyszałem echa tamtej strony, lecz patrzyłem i obserwowałem życie jej mieszkańców. Światło świeciło na ich dusze, lustro zniekształcało ich obrazy, a cisza stawała się coraz głośniejsza, tak głośna, iż czasami zdawało mi się, że coś słyszę... że słyszę, jak oni wołają, jak krzyczą, jak się śmieją.

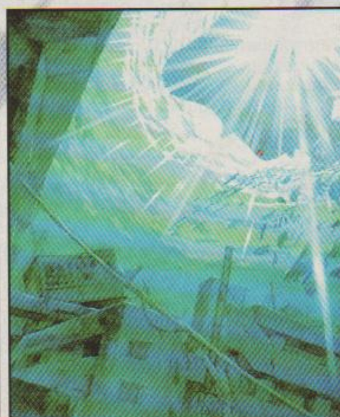
"ShinSeiki Evangelion", tak głosi napis na okładce. Otwieram powoli, oczom mym ukazuje się pierwsza strona, niepewnie otwieram dalej i widzę, jak zanika rzeczywistość, jak ja sam wkraczam w świat, który przedstawił Sadamoto Yoshiyuki. Czemu po tylu latach sięgam po komiksową adaptację filmu anime, który stał się rzeczywistością? Odpowiadam sobie - to dzięki wspaniałym postaciom, które za każdym razem gotowe są wejść na scenę i zagrać po raz kolejny swoje role. Role, które przypisał im ich twórca, pan Yoshiyuki. "Jednym z moich słabych punktów jest fakt, iż utożsamiam się bardzo z postaciami, które rysuję - twierdzi - to jest to, co pociąga mnie w rysowaniu komiksów...". Manga Evangelion potwierdza w stu procentach słowa autora. Jest pełna życia, akcji, czuć wszędobylski ruch i napięcie, burzę uczuć jaką wywołują wokół siebie bohaterowie.

Gdy obejrzałem już wszystkie odcinki telewizyjne serii, gdy uświadomiłem sobie, iż po filmach kinowych już nic nie ma, iż jest to koniec - przechodziły mnie ciarki. Czy historia ta nie mogła potoczyć się innym torem? Dlaczego nawet w najwybitniejszych dziełach, autorzy narzucają nam swoje wizje... Kształtując je od początku, aż po sam koniec, nie pozwalają aby postać wymknęła im się spod kontroli, sprawują nad nią całkowitą władzę. Wtedy właśnie Yoshiyuki Sadamoto stworzył swoją wizję - ponowną historię o końcu świata. Tyle, że tym razem historia ta miała potoczyć się własnym torem...



Po co tworzy się mangę, gdy jest już historia animowana - zapytacie. Chodzi o wytworzenie zbliżonej, aczkolwiek całkiem innej wizji świata. Świat Evangeliona zawiera setki niedokończonych, niezauważonych przez twórców serii anime, detali. To, co tak bardzo ukrywane było w filmie, zostało ukazane w mandze. Owa wizja świata ukazana oczami czternastoletniego chłopca - jego myśli, odczucia, jego miłość do najbliższych oraz obojętność do reszty. Gdy twórca zaczynał swoją przygodę z tą mangą, na osiem miesięcy przed ukazaniem się serii w telewizji wiedział, iż stanął przed zadaniem ukazania tylu detali i szczegółów na zaledwie kilkunastu stronach. "Gdy robisz film animowany dysponujesz środkami wyrazu artystycznego - kamera, światło, muzyka, dialogi. Możesz pokazać zdarzenia w ciągu paru sekund - w mandze zajęłyby one kilkanaście stron" - opowiada autor. Tworząc mangę musi liczyć się z ograniczeniami. Brak jest tu przecież dialogów, klimat wytworzony przez muzykę zanika. Liczą się obrazy i wypowiedzi bohaterów. Gdyby Yoshiyuki chciał przedstawić tę samą historię co w anime, manga zajęłaby kilka tysięcy stron, a jej wydanie kilkanaście lat! Dlatego wszechobecna jest akcja - w pierwszym tomie zamykają się prawie trzy odcinki telewizyjne! Ale nie myślcie, iż jest to ten sam tor zdarzeń!





Żart autora opublikowany tylko w wersjii oryginalnej - gruzy budynku Gainaxu.

"Wersja animowana, kierowana przez mojego kolegę Anno Hideakiego, jest bardziej dojrzała, poważna... Manga jest nieco zakręcona, powiedziałbym nawet - szalona. Myślę, iż powodem tak diametralnej różnicy obu wersji jest fakt, iż w swoich szkolnych latach Anno był przewodniczącym szkoły i szaleństwo było jedną z tych rzeczy, których nie mógł robić... z czym ja nie miałem problemów (śmieje się)". Evangelion przez lata swojej popularności urósł do miana "głębokiego filmu anime", z czym zapewne się zgodzę, jednak nie do końca. Życie bowiem nie powinno być szare i ponure - co widać w mandze. Misato się śmieje, Shinji zachowuje się jak czternastolatek - zbuntowany, wesoły, bezpośredni. Bardzo łatwo można



W mandze jest więcej humoru.

zżyć się z bohaterami. Tam, gdzie anime się urywało, wprowadzając jedynie PenPena jako motyw rozluźniający napięcie, manga się rozpoczyna. Wszechobecne są gagi, śmieszne scenki, dialogi, czy postacie w stylu SD (super deformed - duże główki, śmieszne minki i małe ciała). Jest to może pewnego rodzaju wymóg - łatwiej bowiem dzięki temu zżyć się potencjalnemu czytelnikowi z bohaterami - jednak działa on korzystnie na całość. Gdy Shinji płacze - płaczesz i Ty. Gdy śmieje się - uśmiechamy się razem z nim.

Manga zawsze na tyle różniła się od filmu anime, iż była jak książka - czytelnik musiał sam wyobrazić sobie otoczenie, postaci - ograniczony był jedynie swoją wyobraźnią. Wiele osób nie sięgało po nią, bojąc się powielanych schematów - ta sama fabuła, postaci, świat. Jeżeli jednak spojrzymy na to jak na teatr, w którym aktorzy Hideakiego Anno grają role w sztuce Yoshiyukiego, odkryjemy coś zupełnie nowatorskiego! Fabuła, chociaż nie odbiega znacząco od wersji anime, kieruje się w inną stronę. Nacisk położony jest tutaj na rozbudowanie psychiki otaczającego nas świata, abyśmy mogli poczuć, iż on naprawdę istnieje. Świat, w którym 15 lat temu ponad połowa populacji wyginęła. Świat, który w cudowny sposób został przywrócony do życia - jego ekonomia, obieg, konsumpcja - nawet zwykłe półki sklepowe zapełnione zostały towarami. Świat, w którym ludzie przyzwyczaili się do zmartwychwstania - jednak cały czas odczuwają, iż jego koniec się zbliża. Świat, w którym liczba dzieci, przyszłych władców, jest niewielka. Świat, w którym Japończycy widzieli śmierć własnej stolicy - Tokyo - odrzuconej i zapomnianej. Nie poddając się jednak, zbudowali kolejną - Tokyo-2, będącą przynętą dla przyszłych wrogów. W tym świecie żyje 14-letni chłopiec, unikający kontaktów z otoczeniem, zamknięty w swoim wnętrzu, opuściwszy nadzieję na poznanie samego siebie... Tchórzliwy młody człowiek, porzucony przez ojca, przekonany o swojej bezużyteczności - pragnący popełnić samobójstwo, ale nie potrafiący się na ten czyn zdobyć. Żyje w tym świecie również 29-letnia kobieta, prowadząca tak powierzchowny tryb życia, iż nie pozwala na jakikolwiek głębszy kontakt z otoczeniem. Oboje uciekają, bojąc się bycia zranionymi. Oboje nie mieszczą się w pojętym toposie bohatera, mającego zbawić ludzkość. Jednak stają się nimi... Wszystko to dzieje się przy naszym udziale - jeżeli tylko damy ponieść się fantazji, jeżeli pozwolimy, aby naszymi myślami kierował ten wspaniały człowiek, będziemy mieli szansę przeżyć przygodę swojego życia. To prawda, iż mimo coraz większej popularności telewizji, multimedialnych produktów, elektronicznych książek - na ludzką wyobraźnię najbardziej oddziaływuje to, czego nie jesteśmy w stanie zobaczyć, a musimy dopowiedzieć. Wyobraźnia to najwspanialszy dar, jakim ludzkość dysponuje. Możemy zamknąć oczy i odlecieć daleko stąd, w otchłań kosmosu... nie martwiąc się o świat rzeczywisty, możemy wziąć udział w tworzeniu nowego świata - bronić ludzkości razem z Shinjim, płakać razem z Misato, uśmiechać się razem z Rei, czy wreszcie wspominać razem z Gendo... Tutaj dane nam jest zobaczyć postacie jako ludzi - ich charaktery to jedynie niewidoczne linie, z których czytelnik musi ułożyć obraz całości. Przepływające przez nasze ciało emocje nareszcie znalazły swój upust - manga "ShinSeiki Evangelion" jest bowiem tym, czego każdy szukał od dawna, omijał jednak tę pozycję nie będąc świadomym swojego błędu. Jeżeli kiedykolwiek będziecie mieli okazję jej kupna - nie słuchajcie człowieka, dla którego jest to życiem, posłuchajcie siebie, otwórzcie pierwszą stronę i pomyślcie o ludziach, którzy stoją po tamtej stronie muru...

Hideaki Anno powiedział kiedyś, że Evangelion jest odzwierciedleniem jego życia oraz stanu jego ducha i umysłu. Dlaczegóż więc Yoshiyuki Sadamoto, twórca mangi Evangeliona, zabrał się za komiksową adaptację życia Anno? Może dlatego, iż tak naprawdę to jest jego życie, w którym główne role grają postacie Hideakiego? Aktorzy na scenę... spektakl się właśnie zaczął...

KONIEC CZĘŚCI PIERWSZEJ

Robin

Do mangi "Shin Seiki Evangelion" nie chcę podchodzić jako autor przeciętnej recenzji, mającej na celu opisanie wątku, relacji między postaciami i zakończenia. W tym nie ma żadnej satysfakcji, a co najgorsza - nie ma w tym duszy, którą tak mocno uwidacznia się w japońskich produkcjach. Czy wy ją widzicie, patrząc na leżący przed oczami komiks? Czy widzicie, jak bohaterowie ożywają w Waszych umysłach i zaczynają grać swoje role tylko po to, aby mieć dla kogo żyć?





Neon Genesis Evangelion - manga

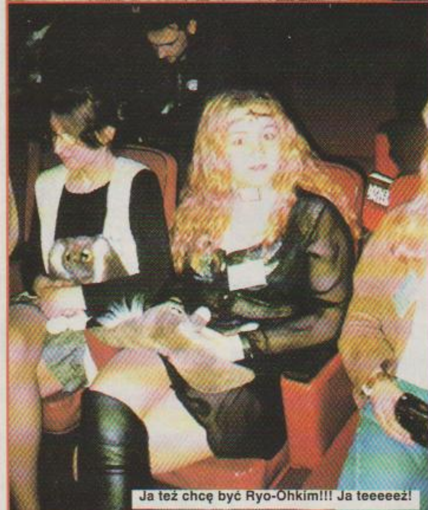
Autor: Yoshiyuki Sadamoto
Wersja: japońska


Zaczęło się od przebierania, poznajecie te bohaterki?


Zaraz po przybyciu nastąpiło uroczyste wręczenie przez organizatorów (Coach) konwentowego yoya (Mr Jedi). Później jeszcze miało miejsce przepisowe powitanie "na misia", ale to już zupełnie inna historia...


Kulminacja nastąpiła w momencie, gdy Mr Jediego przyjęto do tajnego stowarzyszenia... czy książka kopnęła Was kiedys prądem...??? - mnie tak!


A tutaj organizatorzy Asukonu'99 - wielkie brawa!


Ja też chcę być Ryo-Ohkim!!! Ja teeeeez!


Zdjęcie pożegnalne... snif, snif... do zobaczenia na przyszłych spotkaniach!

ASUCON



17 kwietnia - Katowice. Poranek był wyjątkowo paskudny, deszczowy i chłodny, lecz nastroje gorące. Jechałem z nadzieją spotkania wspaniałych fanów z "Sekcji 9" (organizatorów tego całego "zamieszania") oraz miłego spędzenia czasu w iście mangowym klimacie i... nie zawiodłem się! Zaraz po przywitaniu z mangową bracią, ruszyłem do sali kinowej, w której właśnie rozpoczęła się projekcja jednego z moich najukochańszych filmów - My Neighbor Totoro. Ta dawka miyazakowskiej maestrii wystarczyła, abym złapał pogodę ducha na resztę dnia. Zresztą dobry humor miałbym tak czy owak, bo chociaż organizatorzy narzekali na małe wpadki w organizacji (grunt to dobra improwizacja), to nikt z uczestników tego nie odczuwał i wszyscy bawili się znakomicie. Projekcje anime odbywały się jednocześnie w dwóch salach: wspomnianej już kinowej oraz sali numer dwa, w której ustawiono krzesła i tv. Mimo, że repertuar był ciekawy w obu przypadkach, większą frekwencją cieszyła się sala kinowa i to nie tylko ze względu na wygodniejsze siedzenia oraz większy ekran (ale to też!), lecz przede wszystkim dlatego, że miało tam miejsce, oprócz projekcji, wiele innych, ciekawych punktów programu. Między innymi były to: spotkanie z fanami (gośćmi byli: Mr Root - Planet Manga, Kamil Śmiałkowski - RAR, Mr Jedi - Kawaii); następnie o wrażeniach z pobytu w Japonii (i japońskich toaletach:) opowiadał nam Mr Root; później odbyło się wręczenie nagród w konkursie rysunkowym (oczywiście nieco wcześniej było "wielkie rysowanie", aby było za co wręczać nagrody), w którym startowały m.in. znane z łamów Kawaii rysowniczki (np. Kasia Zbroja - pozdrowienia!:). Tutaj należy zaznaczyć, że w konkursie udział wzięły zarówno prace nadesłane jak i te narysowane na miejscu. Jedną z rzeczy, która zrobiła największe wrażenie na widzach, był pokaz gry Final Fantasy VIII - gdy na wielkim kinowym ekranie pojawił się obraz, a z wielkich głośników ryknęła muzyka - mówię Wam - zapiera dech! Następną konkurencją był konkurs wiedzy o anime, a zaraz za nim znajomości muzyki z anime. Oprócz tego można było pociąć na konsoli w mangowe gierki (ale mi się dostało!), lub kupić mangowe gadżety. Wracając jeszcze do mangowych projekcji, oprócz Totora (oh yeah!) zobaczyć można było m.in.: Slayers, DNA², Tenchi Muyo... kto nie widział, niech żałuje! - i koniecznie przyjedzie na kolejny konwent!

Rozpisywać się więcej nie ma sensu, więc powiem krótko - więcej takich spotkań! Moi drodzy, naprawdę potrzeba niewiele, aby dobrze się bawić. Takie kameralne spotkania, jak tu opisywane, mają to, czego nigdy nie będą miały wielkie, komercyjne imprezy (lub też mają "to" niezwykle rzadko) - klimat. A do tego wszystkim się to opłaca, gdyż jak się dowiedzieliśmy, organizatorzy planują kolejne spotkanie, choć być może już pod inną nazwą. I tak trzymać! Do zobaczenia!

Mr Jedi

Sekcja 9 (przy Śląskim Klubie Fantastyki), e-mail: skf@skf.w.pl, tel. klubu: 253 98 04 (soboty: 10-14, wtorki: 17-19).









A tutaj widać niektóre nagrodzone prace w konkursie rysowniczym. Prawda, że śliczne?


Organizatorzy w komplecie...

Kawaii KONTAKT

(redaguje: Mangosia)

Regulamin:

1.Anonse do rubryki "Kawaii Kontakt" nadsyłamy wyłącznie na kartkach pocztowych lub pocztą elektroniczną.

2.Anons nie powinien przekraczać trzystu znaków oraz ogłoszeń zawierających oferty handlu hurtowego oraz sprzedaży, kupna, wymiany wydawnictw pirackich.

3.Anonse będą umieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.

4.Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.

5.Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

W Międzyborowie powstał nowy Club pod nazwą Mangakids - wszystkich chętnych zapraszamy. Adres: Mangakids, ul. Okrężna 1, 96-316 Międzyborów.

Odkupię komiks Czarodziejka z Księżyca nr 5/97. Nawiążę kontakt z fanami Sailorek, Oh My Goddess i Power Rangers. Adres: ul. Tarczyńska 11/31, 02-023 Warszawa, tel. (022) 668-66-48.

Fan-Klub Sailor Moon zaprasza. Adres: Taiki Kou, ul. Toruńska 93/6, 87- 800 Włocławek, Mamoru Chiba, ul. Rajska 2/63, 87-800 Włocławek.

Sprzedam oryginalną koszulkę z Czarodziejką z Księżyca. Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Szukam osób z Gniezna i okolic. Adres: Justyna Szablak, Bojanice 32/2, 62-211 Zdziechowa.

Szukam mangi Tenchi Muyo. Adres: 352-21-23. Musisz być mieszkańcem Wrocławia.

Zakładam klub rysowników amatorów. Adres: Kasia Rogoża, ul. Batalionu Parasol 13/301, 45-290 Opole.

Zakładam klub Sailor-fan, na każdy list odpiszę. Adres: Ania Sokół, ul Chrzanowskiego 5/8a, 41-902 Bytom.

Zakładam Anime Zespół Club. Jeżeli masz swój fan -club, zapisz go do AZC. Adres: A. Cieślak, ul. Rojna 50c/47, 91-134 Łódź.

Fani Sailor Moon piszcie do klubu Sailor Stars. Adres: Justyna Lejnsztern, ul. M.C. Skłodowskiej 9/12, 65-124 Zielona Góra.

Klub korespondencyjny zaprasza wszystkich otaku. Adres: K.A.M., ul. Podzamcze 2/7, 20-126 Lublin.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Basia-chan, ul. Śląska 16/30, 44-206 Rybnik 6.

Jeśli lubisz Sailor Moon, napisz do Fan Clubu. Adres: Magdalena Grzonkowska, ul. Lotnicza 29, 88-100 Inowrocław.

Chcę zorganizować spotkanie wszystkich fan -clubów Sailor Moon. Adres: Króliczek, ul. Budowlanych 28/5, 32-600 Oświęcim.

Zakładam kącik poetycki Sailorki o Kryształowych Sercach. Adres: Ada Surwiło, ul. Wojska Polskiego 35/19, 05-101 Nowy Dwór Mazowiecki.

Właśnie powstał nowy klub Sailorek - piszcie. Adres: Żaneta Świętek, ul. Smolki 19/29, 14-200 Iława.

Sprzedam 1 i 4 nr Magazynu Sailor Moon. Nawiążę kontakt z fanami Sailorek. Adres: Ada Kędra, ul. Traugutta 18, 42-200 Częstochowa, tel. (034) 22-59-42 po 18.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon, Armitage III i Ranmy. Adres: Ania Kwiręg, ul. Wojska Polskiego 10a/1, 63-100 Śrem.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Sandra Wiącek, ul. Powstańców Śląskich 116/40, 53-333 Wrocław.

Lubię fantastykę, pisanie i rysowanie. Chętnie nawiążę kontakt z nowymi ludźmi. Adres: Emi, ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. 4/166, 02-362 Warszawa.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Ola Julczewska, ul. Obrońców Westerplatte 13/9, 44-104 Gliwice.

Nawiążę kontakt. Adres: Hotaru Tomoe, ul. Pułaskiego 47/2 m 33, 15-337 Białystok.

Lubię komputery, RPG, mangę i anime - piszcie. Adres: Czarek Swędzikowski, ul. Borowej Góry 9/71, 01-354 Warszawa.

Mam 8 lat i nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Agnieszka Kociuba, ul. Jagielońska 36a/6, 70-382 Szczecin.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon, Oh My Goddess, Tenchi i Gits. Adres: Bellandy, ul. Bliska 4/5, 80-541 Gdansk.

Szleję za Sailor Moon, kocham dobrą zabawę i szalone pomysły. Adres: Sasami, ul. Oliwska 34c/14, 80-563 Gdańsk.

Szukam przyjaciół. Adres: Kasia Dyl, Wiązownica Kolonia 74, 28-215 Wiązownica.

Jestem trochę szalona, jednak pielęgniarka powiedziała, że wkrótce zdejmą mi kaftan bezpieczeństwa. Adres: Basia Cieszyńska, ul. Sobieskiego 8a/58, 86-309 Grudziądz.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime, szczególnie Sailor Moon. Adres: Kala Pacan, ul. Jagiellońska 8/15, 42-400 Zawiercie.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon i RG Vedy. Adres: Eriko, ul. Łokietka 21a/11, 11-400 Kętrzyn.

Uwielbiam mangę i koty. Adres: Monika Turzyniecka, ul. 3-go Maja 143, 22-620 Komarów.

Nawiążę kontakt. Adres: Agnieszka Ligocka, ul. Żaków 8e/7, 66-200 Świebodzin.

Szukam przyjaciółki o charakterze Mako lub Haruki. Adres: Monika Witała, ul. Grzegorzka 1a/5, 41-705 Ruda Śląska.

Sprzedam komiksy Sailor Moon i magazyny Sailor Moon. Wymienię się naklejkami z Albumu Fana S.M. Adres: Marta Salnik, ul. Słoneczna 1/21, 43-190 Mikołów.

Zakładam Klub Sailor Moon. Adres: Justyna Makowiecka, ul. Księdza Jana Nygi 1a/14, 41-412 Mysłowice, tel. (032) 223-14-42.

Sprzedam płyty World of Manga 1-4. Adres: Michał "Artemis" Kuś, ul. Okrzei 16/4, 96-300 Żyrardów.

Zapraszamy do Klubu "Manga Progress". Adres: Mariusz Kostrzewski, ul. Szarych Szeregów 1/62, 05-101 Nowy Dwór Mazowiecki.

Powstaje Klub dla fanów nie tylko Sailor Moon. Adres: Magic Manga, ul. Kopernika 54/7, 43-200 Poszczyna.

Klub Mangi i Anime - klub ma gazetkę. Wymienię się naklejkami z gum i do albumu, sprzedam domki Czarodziejek. Adres: Agnieszka Trzpis, ul. Fieszarowej - Muskat 19/21 m 5, Gdynia Karwiny III.

Zapraszamy do Fan-Klubu Sailor Moon. Adres: Joanna Zdrojewska, ul. Egejska 5/30, 02-764 Warszawa.

Klub komputerowej Mangi GOKU poszukuje miłośników mangi i anime, mających dostęp do internetu. Adres: e-mail: grundi@kki.net.pl

Nawiążę kontakt z ludźmi interesującymi się Ninja. Adres: Irek Mączyński, ul. Sosnwiecka 22/4, 01-496 Warszawa.

Zakładam fan-club Sailor Moon i Tenchi Muyo. Adres: Dorota Sławińska, ul. Łucka 16a/27, 00-845 Warszawa.

Nawiążę kontakt. Adres: Wioletta Wrona, ul. Fojkisa 9/7, 41-704 Ruda Śląska 4.

Nawiążę kontakt. Adres: Marian Miniach, ul. Elizy Orzeszkowej 5, 67-106 Mochrzyca.

Moi rodzice są przeciwni mojemu hobby. Może ktoś ma podobne problemy? Piszcie. Adres: Michał Ulanowski, ul. Sympatyczna 16/16, 20-530 Lublin, tel. (081) 526-74-23.

Kupię duże figurki Sailor Moon, naklejki z gum, oraz kupię wszystko, co dotyczy Sailorek. Adres: Jolanta Pajerska, ul. Zygmunta Lubertowicza 50, 34-400 Nowy Targ.

Szukam I i II tomu Czarodziejki oraz pierwszego nr Kawaii, a także czasopism, żetonów itp. Adres: Magda, tel. (032) 203-18-16.

Poszukuję/pożyczę do obejrzenia/przeczytania mangi/ anime. Zamienię dwa komiksy Sailor Moon na Kawaii nr 1/97. Poszukuję także otaku z Bolesławca. Adres: Paweł Lech, ul. Kazimierza Wielkiego 25, 59-704 Bolesławiec. Proszę o kopertę i znaczek.

Poszukuję Blade Runner - wer. reżyserska - w zamian oferuję Armitage III części I-IV. Nawiążę kontakt z maniakami cyberpunku. Adres: Konrad Popławski, ul. Słoneczna 12/4, 43-430 Skoczków.

Nawiążę kontakt z otaku, szczególnie miłośników Akiry i Gitsa. Adres: Gosia Such, ul. A. Warskiego 31/6, 66-400 Gorzów Wlkp.

Nawiążę kontakt. Adres: Dorota Tomczyk, ul. Sobieskiego 20/37, 26-600 Radom.

Otwarta, naturalna z poczuciem humoru nawiąże kontakt z otaku. Adres: Jagoda Glińska, Al. Stanów Zjednoczonych 18/67, 03-964 Warszawa.

Nawiążę kontakt. Adres: Mariusz Kornatka, ul. Jagodowa 8a/2, 41-800 Zabrze, tel. (032) 275-71-65.

Lubię osoby z poczuciem humoru i chętnie nawiążę nowe znajomości. Adres: Ania Bierońska, ul. Grottgera 73/10, 82-300 Elbląg.

Nawiążę kontakt. Adres: Joanna Kontraktowicz, ul. Klemensiewicza 5a/152, 01-318 Warszawa.

Lubię anime, mangę i koty (zwłaszcza Lunę) i czekam na twój list. Adres: Dariusz Długosz, ul. Mieszka I 15/3, 69-100 Słubice.

Pragnę nawiązać kontakt z Mangomaniakami. Adres: Anka Maria Kajda, ul. Warneńska 8b/18, 80-288 Gdańsk.

Szukam przyjaciół! Adres: Anna Bem, ul. Rataja 10, Kozów - Osiedle, 59-523 Rokitnica.

Nawiążę kontakt. Adres: Bunny Tsukino, ul. Stolarska 7/1, 53-205 Wrocław.

Nawiążę kontakt. Adres: Iwona Domalewska, ul. Chłopska 10k/2, 80-399 Gdańsk - Oliwa.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Usagi Tsukino, ul. Nadarzyńska 62, 05-807 Żółwin - Podkowa Leśna.

Miły i sympatyczny otaku nawiąże kontakt. Adres: Daniel Podstawka, ul. Galileusza 10/17, 67-200 Głogów.

Nawiążę kontakt. Adres: Marley, ul. Spółdzielcza 19/5, 51-662 Wrocław.

Nawiążę kontakt z otaku z całej Polski. Adres: Renata Hołodniuk, Huta Stara B., ul. Główna 8/2, 42-263 Wrzosowa.

Wesoła wariatka z różnymi zwariowanymi pomysłami nawiąże kontakt. Adres: Magda Mantorska, ul. Ekologiczna 8/1, 02-798 Warszawa.

Lubię Oh My Goddess, mile widziani otaku z Włocławka. Adres: Karolina Papke, ul. Chopina 52/41, 87-800 Włocławek.

Chcę poznać ludzi interesujących się mangą i anime. Adres: Ewa Wójcik, ul. Szkolna 11/11, 58-573 Piechowice.

Nawiążę kontakt z osobami w wieku 9-99 lat. Adres: Beata Jakubek, ul. Latawcowa 6/4, 54-130 Wrocław.

Marzycielka, lubi zwierzęta, nawiąże kontakt z każdym otaku. Adres: Eliza Laskowska, ul. Kryńskiego 12, 21-400 Łuków. Proszę o znaczek zwrotny.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Marta Rulka, ul. Dąbrowska 25, 98-257 Pęczniew.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Rei Hino, ul. Towarowa 25a, 32-510 Jaworzno.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime (moim panem i władcą jest Kenichi Sonoda). Adres: Manga Zone, Osiedle Łużyckie 10/6, 68-213 Lipinki Łużyckie.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Paweł Zbucki, oś Chącinskiego 12/30, 21-400 Łuków.

Nawiążę kontakt z fanami Ranmy, Sailor Moon i Tenchi Muyo. Adres: Natalia Zamek - Gliszczyńska, ul. Górna 6/9, 81-436 Gdynia, tel. (058) 622-64-86.

Nawiążę kontakt z fanami Armitage III, Street Fightera i Ghost in the Shell. Adres: Edyta Wąsowska, ul. Młynarska 37a/27, 01-175 Warszawa.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Łukasz Grumiński, ul. Wilcza 42, 99-300 Kutno.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Maksym Poliszczuk, ul. Witkiewicza 19, 34-500 Zakopane.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Marta, ul. Rylla 9, 60-184 Poznań.

Nawiążę kontakt z fanami X- Files, mangi i anime. Adres: Des, ul. Klonowa 9, 21-500 Biała Podlaska.

Kocham: mangę, anime, komputery, X-Files. Adres: Pypcio, ul. Kołowa 15, 21-500 Biała Podlaska.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Anna Tereszkiewicz, Targoszyn 1H/5, 59-407 Mściwojów, tel. (076) 872-86-76.

Nawiążę kontakt. Adres: Dyba Aleksandra, ul. Ksawerowska 12, 95-200 Pabianice.

Nawiążę kontakt. Adres: Dorota Sowińska, ul. Konopna 20, 95- 200 Pabianice.

Kocham mangę i anime oraz historię starożytnego Rzymu. Adres: Wiktoria, Madalińskiego 67b/36, 02-549 Warszawa.

Nawiążę kontakt. Adres: Natalia Grądzka, ul. Letniskowa 17b, 05-807 Podkowa Leśna.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Paweł Tomczyk, ul. Sobieskiego 20/37, 26-600 Radom.

Nawiążę kontakt. Adres: A. Szafraniec, ul. Królewska 9/26, 26-600 Radom.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Agata Stepniak, ul. Nickla 82/9, 41-908 Bytom.

Nawiążę kontakt. Adres: Emilka Aleksandrowicz, ul. Marmurowa 3a/26, 15-881 Białystok.

Piszcie do mnie bez względu na wiek i płeć. Mile widziane rysunki. Adres: Kamila Strugała, ul. Saperów 9/18, 58-100 Świdnica, tel. (074) 53-50 81.

Zależy mi na kontakcie z innymi otaku i rysownikami. Adres: Kaiyno-san, ul. Grodzka 32/2, 33-300 Nowy Sącz, tel. (018) 442-22-11.

Nawiążę kontakt z Otaku z Białegostoku i okolic. Adres: Marta Misiukiewicz ul. Różana 2 m 1 15-669 Białystok.

Piszcie do mnie wszyscy interesujący się manga/anime, mIRC, fantasy, RPG, etc... Mój nick/przezwisko/xywa (niepotrzebne skreślić:)) to ^kicia^, a na IRCu można mnie złapać na #looz:], e-mail : cleo_san@friko5.onet.pl

Dwóch mangamaniaków z Poznania chętnie nawiąże kontakt z innymi osobami o tych samych zainteresowaniach, do których również należy sama Japonia. Michał Scheffler ul. Podkomorska 7/2 60-326 POZNAŃ tel.(0-61) 867-59-80 (po 16.00).

Zaproszę do domu na projekcję anime każdą hojnie obdarzoną przez naturę fankę m/a lub s/m. Kontakt przez mail: lupus@dr.pl, lub by phone: (071)3579832 (prosić Lupusa).

Chętnie nawiąże kontakt z m.in. z Anną Bek (z Lubaczowa). Piszcie! - Tashita, e-mail: amdk62@free.polbox.pl, al. Kościuszki 120 m.75; 90-446; Łódź, tel.: (0-42) 636-74-65.

Poszukuję serii anime IRIA - ZEIRAM THE ANIMATION i pierwszego odcinka ARMITAGE III w polskiej wersji językowej (emitowana w CANAL+). Nawiążę również kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Andrzej Nawrot, ul. Torfowa 4, 05-091 Ząbki, e-mail: anielski@kki.net.pl.

Poszukuję fanów mangi/anime "Lady Oscar" i wszystkich, którzy ładnie rysują. Sprzedam lub wymienię mangi.Adres: Aino hikaru to kagem, 19 linden road, MK40 2DQ Bedford, U.K

Prosimy o kontakty z: Akane-chan (Kaw.19), M.Zajac (W-wa), Maria Biegańska (Kaw.17), K.Zbroja, O-baka-san, Kalrolina Cymer (Kaw.5), A.Walulik (Kaw.10), Sebastian Strzeszewski (Animeg.4/8), Anna Zielińska (Animeg.4/8), Emilia Gołaszewska (Kaw.7), Mika (Kaw.9). Adres: "Fantasy's project" Ul. Nowodworska 27/11, 503-133 Warszawa. Proszę wysłać w pierwszym liście wasze najnowsze dzieło!

15-letnia maniaczka chętnie nawiąże kontakt z fanami mangi i anime, szczególnie ze Zduńskiej-Woli. Kate Patzelt ; Pulverdingen 10; 71665 Vaihingen/Enz NIEMCY, e-mail: Michael.Patzelt@t-online.de Pozdrawiam Miyuki Ikeda!:)

Jestem szesnastoletnią, wielką miłośniczką mangi i anime. Chętnie nawiążę kontakt z Mangowcami z całego kraju. Odpis gwarantowany! Mój mail: ningyo22@friko5.onet.pl

Jestem samotna, szukam prawdziwych przyjaciół. Adres: Edyta Worobiej ul. K.Pułaskiego 47/2m,33, tel. (085) 452-361.

Różowy Króliczek, ul. Leszno 19/25, 01-199 Warszawa.

Zbieram informacje o Sailor Venus i innych Czarodziejkach. Adres: Irena Piezugina ul. Skośna 3, 81-448 Gdynia.

Wywiad z Januszem Christą

Część pierwsza

Kajko i Kokosz w kinie?



© J. Christa

W pewien niezwykle słoneczny i ciepły marcowy poranek, zjawiliśmy się w domu jednego z najbardziej zasłużonych polskich twórców komiksu - twórcy kultowego Kajka i Kokosza, pana Janusza Christy. Naszym celem było porozmawianie z tym człowiekiem-legendą o przeszłości, nie tylko tej ściśle związanej z samym rysowaniem, lecz w ogóle o przeszłości, której pan Janusz był świadkiem. Okazało się, że twórca najpopularniejszej polskiej pary komiksowych przyjaciół jest człowiekiem niezwykle towarzyskim i sympatycznym. Teraz już wiemy, skąd w świecie Kajka i Kokosza bierze się tyle niepowtarzalnego uroku i dobrego humoru... oto pierwsza część tej rozmowy...

Kawaii: Dobrze, więc może na początek jakieś klasyczne pytanie. Jak to się zaczęło? Czy rysował Pan od zawsze, czy też odkrył Pan przyjemność rysowania w którymś momencie życia?

Janusz Christa: Rysowałem od zawsze, od najmniejszych, zwykłych szczenięcych lat, to znaczy rysowałem - gryzmoliłem. Chociaż pierwszy mój komiks zrobiłem w Wilnie, bo tam się urodziłem, mając 11 lat narysowałem komiks o Tarzanie. A potem gryzmoliłem bez przerwy w szkole. W powszechniaku co prawda nie zwracali uwagi specjalnie na talent, lecz już w gimnazjum nauczyciele mnie trochę upominali, no ale gdy potem doszli do wniosku, że nic nie pomoże, to w końcu dali mi spokój.

K: Rysowanie, rysowaniem, ale kiedy Pan trafił na komiks? - to znaczy odkrył Pan, że istnieje coś takiego jak komiks i co to było?


Pamiątkowe zdjęcie, od lewej: Janusz Christa, Paweł Musiałowski (Darek Styrna niestety gdzieś się zapodział).

JC: To, że istnieje komiks, wiedziałem przed wojną, gdyż wychodziło wtedy kilka czasopism komiksowych. To były i polskie komiksy i zagraniczne, o ile sobie dobrze przypominam. Bardzo mnie to pasjonowało, bo na przykład, gdy widziałem taki pojedynczy obraz, choćby najpiękniejszy, w muzeum czy też gdzie indziej - czułem niedosyt - biegną konie, sanie jadą no i dobra i co dalej? Przewróciły się czy co? Czy wilki ich pogoniły ? Ki diabeł i co było dalej? Już nie mówię o portretach, no i co z tego? - gęba ładna i to wszystko. Ja to nie bardzo rozumiałem, to znaczy będąc szczeniakiem. Teraz z wielką pasją chodzę po muzeach, oglądam obrazy, ale będąc gówniarzem zawsze mi brakowało dalszego ciągu tego obrazu, albo zastanawiałem się na przykład, co było przedtem.

K: Czy pamięta Pan jakiś tytuł konkretnego komiksu, który był tym pierwszym zapamiętanym tytułem, który zrobił na panu wrażenie?

JC: Przed wojną wychodził "Pat i Pataszon", autorstwa jakichś Szwedów; nie pamiętam ich nazwisk, ale wiem, że to był szwedzki komiks. Właściwie jego przedruk. Jeden był duży chudy, drugi mały i gruby, odwrotnie niż u mnie. Potem wychodził "Agapit Kluska". Po wojnie "Dziennik (chyba) Łódzki" wydawał to pod tytułem "Agapit Krupka". Przezabawne krótkie historyjki, to chyba były takie cztero-rysunkowe historie. No, oczywiście pamiętam "Tarzana", bardzo się tym fascynowałem. Wychodziły jeszcze jakieś komiksy, których również tytułów nie pamiętam, wiem że akcja była osadzona w jakichś egzotycznych sceneriach. To były dobre komiksy. Potem zaczęła wychodzić u nas w Polsce "Przygoda". Był chwilowy okres odwilży, kiedy Gomułka nastał no i wypuścili tę "Przygodę".

K: Wspomniał Pan, że nie cierpiał tego systemu i to znalazło odbicie np. w "Mirmile w Opałach". Dobrze mówię? Pewne takie odnośniki do tamtej rzeczywistości, mimo istniejącej cenzury...

JC: Tak, z tym, że ja zawsze miałem jakieś tam kłopoty - z cenzurą. - Pamiętam, kiedy rysowałem do "Wieczoru Wybrzeża" serię "Kajtek i Koko w Kosmosie". Narysowałem wtedy taką historię - na jakiejś planecie były jakieś tam państwo rządzone żelazną ręką przez jakiegoś skurczybyka, prawie faszystę. Lud się zbuntował i podpalił mu pałac. - Ja tu nagle patrzę - komitet wojewódzki w Gdańsku się palił! (śmiech - wszystkich). Ja im przynoszę te odcinki, Jezus Maria! - za głowę się złapali - ponieważ wtedy rysowałem to bez cenzury. - Ja się przecież nie spodziewałem, że coś takiego się stanie. - Panie Januszu, w życiu! To pan musi zmienić! - no to przez dwa tygodnie chyba mój komiks nie wychodził, musiałem to wyrzucić no i zmienić, ponieważ rysowałem raz na tydzień, po sześć takich pasków staro-rysunkowych i nigdy nie wiedziałem, co będzie dalej.

K: Czerpał Pan różne pomysły z rzeczywistości, zresztą było z czego czerpać, tyle się działo wokoło, ale skąd jeszcze Pan brał pomysły, czy np. z powieści, z filmu. Czytając książkę myślał Pan np.: O, to byłoby fajnie wykorzystać.

JC: Nie, nie, absolutnie.

K: Czyli starał się pan być oryginalnym?

JC: Czasami wykorzystywałem, to się muszę przyznać, tu i ówdzie zasłyszane dowcipy. Z tym że bardzo często je zmieniałem, żeby nie były dosłownie takie, jak je zasłyszałem. Chodziło przede wszystkim o to, aby była jakaś dowcipna puenta. Ale to raczej rzadko. Często pytany, skąd pan czerpie pomysły, ktoś dowcipnie odpowiedział: z niczego, czyli z głowy (śmiech).

K: Czy ma Pan, w ogóle, jakiś swój ulubiony komiks, czy ulubionego rysownika?

JC: Wzorowałem się (znowu muszę się przyznać), na Disneyu. Bardzo mi się podobał. W zasadzie Disney był dla mnie wzorem. Poza tym przez długie lata, za komuny, do Klubu Prasy, przychodził komiks, wydawany chyba przez Związek Komunistycznej Młodzieży Francji, a to był komiks autentyczny, prawdziwy, dobry, porządny komiks - nazywał się "Vailant". Ale można go było dostać tylko w Klubie Prasy. Często tam przychodziłem, narobiłem sobie znajomości, więc mi to odkładali. To był tygodnik. Mam nawet zszywki tych komiksów... I te komiksy bardzo często były dla mnie źródłem inspiracji, bo tam można było znaleźć zarówno komiksy groteskowe, jak i realistyczne. Chociaż realistycznych komiksów nigdy specjalnie nie lubiłem, ponieważ zawsze uważałem, że skoro to ma tak być odpicowane tak jak w rzeczywistości, to już lepiej zdjęcie zrobić, czy też film nakręcić.

K: Spotkaliśmy się ze stwierdzeniami, że jest Pan "więźniem własnego stylu rysowania", czy zgodzi się Pan z tym? Bo na przykład taki Gucek i Roch, jak by nie patrzeć, są odbiciem Kajka i Kokosza, to są dwie te same postacie, przeniesione tylko w inne realia.

JC: W inne realia, ale rysowane zupełnie inaczej. Już nie mówię o takich komiksach jak "Bajki dla dorosłych", czy prace w "Relaxie", nie pamiętam - dwa czy trzy odcinki - też chciałem pokazać, że potrafię rysować zupełnie inaczej, to były historyjki dla dorosłych, np. jak z dżdżownicy zrobić fujarkę... itd... (...), to już było rysowane całkiem inną kreską. Zrobiłem kiedyś parę dowcipów do "Przekroju". Rysowałem dla miesięcznika "Morze", "Tygodnika Morskiego", do "Jazzu" - to był zupełnie realistyczny komiks, to nawet nie był komiks, to była taka seria rysunków, podpisanych prozą, bez dymków, tak że fachowcy tego w ogóle za komiks nie uznają. Tak jak nie uznają np. "Koziołka Matołka", ponieważ nie ma dymków wewnątrz, tylko podpisy pod rysunkami.

© J. Christa


Gromadka z Mirmiłowa w komplecie: oryginalny szkic mistrza.

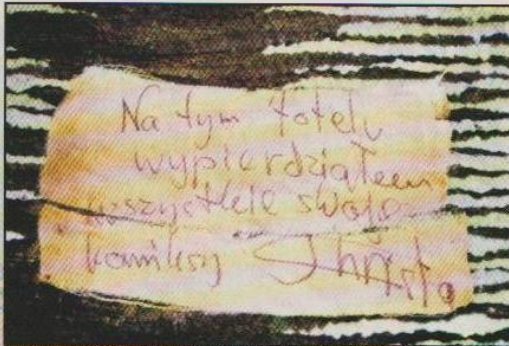
K: Wspomniał Pan o "Relaxie", czy może spotkał Pan tam, pracując w redakcji, pana Grzegorza Rosińskiego? W ogóle co Pan o nim sądzi?

JC: Jasne że tak! Bardzo dobry, świetny rysownik. Rysunki ma fajne i rysuje bardzo ładnie, ale różnimy się tym, że ja sam sobie piszę scenariusz.

K: No właśnie, a jeśli już jesteśmy przy rysowaniu komiksu, to jak długo zajmowało Panu narysowanie np. jednego albumu "Kajka i Kokosza", ile to trwało czasu - miesiące, lata?

JC: Jeden album, to parę miesięcy pracy. W odróżnieniu od "Wieczoru Wybrzeża", gdzie robiłem po jednym pasku i gdzie, jeżeli coś się nie podobało, to po prostu odpadało. Wiadomo, że na poczekaniu, na kolanie, tego się nie zrobi... Mówili - nie, ten odcinek się nie nadaje - no i dwa "Wieczory" wychodziły bez komiksu. Musiałem wrócić do domu, usiąść, wszystko zmienić i rysować od nowa. Natomiast jeśli chodzi o albumy, zresztą nie tylko albumy, bo zacząłem robić Kajka i Kokosza do "Świata Młodych" (to była taka harcerska gazeta), no to oni z kolei zażyczyli sobie najpierw pokazania próbki rysunków. Ocenili moje rysunki jako bardzo dobre, natomiast zapytali, ile pan plansz planuje narysować, ja mówię - ze czterdzieści mogę machnąć. - To musi pan napisać scenariusz i przedłożyć nam do zatwierdzenia. - To samo było potem z "Relaxem". Zaprzedałem się wtedy, niestety. Było mi tym bardziej głupio, że "Relax" to była Krajowa Agencja Wy-

dawnicza, a KAW była wydawnictwem Komitetu Centralnego Partii. No i tam mnie próbowali namówić na jakieś takie pierdoły... A jeśli chodzi o czas, to wbrew pozorom szło mi to dość wolno. Pamiętam jak rysowałem do "Wieczoru Wybrzeża" paski z historyjkami, to najpierw dwa dni siedziałem, układałem scenariusz do sześciu pasków, wymyślałem, zmieniałem, zawsze mi się nie podobało - może to, może tak zmienić - myślałem sobie, a potem już rysowałem po dwa paski dziennie, osiem rysunków dziennie. I to mi zabierało czasami po 16-17 godzin na dobę. Z tego mam chyba oczy chore i z nogami mam kłopoty, bo w zasadzie czterdzieści lat przesiedziałem na tyłku. Jeśli chciałem jechać na urlop, jachtem gdzieś na Mazury, płacili mi tylko za robotę wykonaną i były to bardzo nędzne grosze, więc musiałem to nadrobić. Harówa była niesamowita. Już w marcu siadałem, aby nadgonić pracę, żeby dać materiał na te dwa, trzy tygodnie do przodu. A jak wracałem, trzeba było z powrotem siadać do roboty. Natomiast jeśli chodzi o albumy, to narysowanie takiego albumu trwało kilka miesięcy. Najpierw trzeba było zrobić tak zwaną kreskę, to znaczy rysunki tuszem. Na oddzielnej planszy skopiowanej w drukarni, czyli blaudruku, (taki lekki kontur tego samego rysunku, dokładnie spasowany z oryginałem), nakładało się kolor. Teraz robi się to przy pomocy komputerów, zupełnie inaczej.



A tyle ostało się po fotelu mistrza, który służył mu dzielnie przez wiele lat. To właśnie na nim siedząc, pan Janusz Christa narysował wszystkie swoje największe dzieła.

K: Jaka była tak naprawdę pierwsza propozycja narysowania komiksu, za który dostał Pan pieniądze, na który dostał Pan zamówienie?

JC: Byłem sekretarzem w miesięczniku "Jazz". Miałem swego czasu fioła na punkcie jazzu, przez pewien okres czasu prowadziłem nawet pierwszą orkiestrę bigbitową, małpowaliśmy Billa Haley'a.

K: A na czym Pan grał?

JC: Na perkusji. I byłem szefem. Ale potem zacząłem się zastanawiać, czy ja mam się poświęcić muzyce, czy jednak mam się pchać w ten komiks. Z komiksem było o tyle trudno, że komuna uważała komiks za coś obrazoburczego. To był taki synonim zgniłej amerykańskiej dekadenckiej kultury, tak jak guma do żucia i Coca Cola, o której mówiono, że jest z narkotykiem. Źli kapitaliści dodawali narkotyków do tej Coca Coli, żeby dzieci złapały się za narkotyk i żeby się uzależniły. Oczywiście bzdura, takie duperele opowiadali ludziom i niektórzy w to wierzyli. Z komiksem było podobnie. Wtedy w 1956 roku pojawił się Gomułka. Potem okazało się, że był nie lepszy, ale na początku wyglądało to obiecująco - powstał "Wieczór Wybrzeża", popołudniowa gazeta, która miała się utrzymywać sama, z własnych dochodów. Ja wtedy zaproponowałem robienie komiksu. Zaniosłem tam parę jakichś pasków, aha, zrobiłem taki krótki komiks kowbojski, zawsze miałem hopla na punkcie Dzikiego Zachodu. Zaniosłem więc tę historyjkę do "Wieczoru", no i naczelny, bardzo sympatyczny człowiek, zaniósł to (bo trzeba było z każdym duperelem konsultować) do jakiegoś pierdoły, który tam się zajmował, nie pamiętam, prasą, czy kulturą - Absolutnie nie! Żadnych kowboi! Żadnych amerykańskich historii! - No i ten naczelny zaczął mnie bronić, mówiąc, że to fajne rysunki, że ludzie będą to czytali, kupowali. - No to ewentualnie możecie powiedzieć temu rysownikowi - mówi ten facet - żeby wymyślił jakąś historyjkę związaną z wybrzeżem, to znaczy o marynarzach, o morzu, o statkach i temu podobnych rzeczach. - Ja kurcze na statku byłem raz w życiu, tylko przejechałem się na Hel statkiem pasażerskim. A na takim handlowym nigdy w życiu nie byłem. Cholera - myślę sobie - jednak pewne realia muszą być, nie można narysować statku na zasadzie - "łupka i kominek". Pojechaliśmy więc ze znajomym fotografem do muzeum morskiego, tam jest pełno modeli statków - i stare i nowoczesne. Narobił mi zdjęć z modelu takiego starego trampa, parowca. Potem odpowiednio to zdeformowałem, ale już przynajmniej wiedziałem jak to wygląda. - Myślę sobie - w końcu gazeta wychodzi na wybrzeżu i marynarze będą ją czytali. Żeby to miało ręce i nogi. No i właśnie wtedy zacząłem rysować tego Majtka, bo najpierw był Kajtek Majtek, a potem dopiero doszedł Koko. Kajtka wymyśliłem sobie jako sprytnego i inteligentnego, a Koka jako taką ofermę, trochę chwalipiętę. Wielu ludzi mówiło, że Koko jest bardziej ludzki niż Kajtek, bo Kajtek wyszedł mi zbyt doskonały, taki dobry, taki uczciwy, porządny, a Koko zawsze coś tam nakręci, coś tam nakłamie, tak mniej więcej, jak zdarza się ludziom. Często mi mówiono, że Koko jest taki bardziej prawdziwy, ale już nic nie mogłem na to poradzić - taki został. No i trzepałem te morskie historie tak długo, aż mi się temat zupełnie wyczerpał i nie wiedziałem co dalej wymyślić, więc przeniosłem ich w kosmos. W kosmosie tkwili przez trzy lata, to był olbrzymi komiks. Teraz podzielony na albumy ma ich aż 12. Wydano trzy.



Przywieźliśmy ze sobą wiele numerów Kawaii i chociaż pan Janusz Christa nie gustuje w japońskiej animacji, z zaciekawieniem przejrzał zawartość magazynów.


A tutaj prawdziwy rarytas - biurko mistrza: to właśnie przy nim powstały wszystkie legendarne już dzieła.

K: A co Pan sądzi o grze komputerowej "Kajko i Kokosz"?

JC: Moim zdaniem jest słaba. Postacie były bardzo źle narysowane. (...)

K: Jak by na to nie patrzeć jest Pan już legendą polskiego komiksu. Mój znajomy użył nawet takiego określenia: Książę Monte Christa Polskiego Komiksu. - Co Pan o tym sądzi?

JC: (śmiech) Ja padnę! (...)

K: Korzystając z internetu poprosiliśmy fanów komiksu, aby przekazali nam pytania do Pana. W 99 procentach przypadków powtarzały się przede wszystkim dwa pytania: po pierwsze - dlaczego Pan przestał rysować; po drugie - czy jeszcze zamierza Pan rysować.

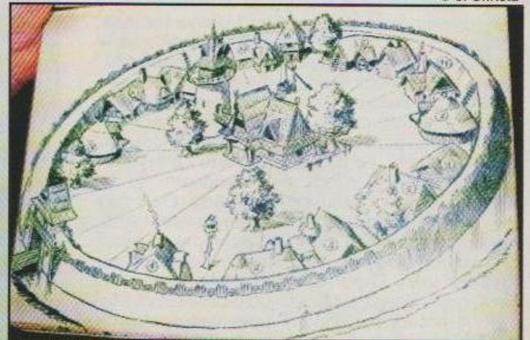
JC: Przestałem rysować ogólnie ze względów zdrowotnych. Natomiast rysować już nie zamierzam. Miałem propozycje, aby zrobić nowe rzeczy, ale powiedziałem, że można drukować rzeczy stare, sprzed wielu lat - przecież dzisiejsze dzieciaki ich nie znają. (...)

Kawaii: A czy nie myślał pan o zrobieniu filmu animowanego?

JC: Ależ oczywiście, że tak! Warszawska firma od wielu miesięcy prowadzi starania i to z dobrym rezultatem, bo zawarto już umowę z Łódzką Wytwórnią Filmów Rysunkowych. Podpisano ze mną umowę na wszystkie Kajki i Kokosze. Prace są podobno na najlepszej drodze.

Kawaii: Czy to będzie film kinowy? Czy powstanie na podstawie konkretnego albumu przygód Kajka i Kokosza?

JC: To ma być film pełnometrażowy, kompilacja wszystkich albumów. (...) Zastrzegłem sobie w umowie, że muszę zaakceptować ten scenariusz. Jeżeli mi się nie będzie podobał, to albo sam go poprawię, albo zrobi to scenarzysta. Poza tym zastrzegłem sobie również, że przed rozpoczęciem produkcji filmu muszę zobaczyć projekty postaci. Muszę być pewien, że są podobne do oryginałów, one nie mogą być tylko zbliżone wyglądem.


Plan Mirmiłowa, również w wykonaniu autora.

K: W "Świecie Komiksu" pojawiły się przeróbki "Kajka i Kokosza". Co Pan o tym sądzi?

JC: Bardzo fajne! Mnie się to podoba. Chociaż dzwoniono do mnie ze "Świata Komiksu" - Panie, ileż protestów, jak można! - ale mnie to absolutnie nie przeszkadza. Mnie się to podoba.

K: Jedno z ciekawszych i bardziej oryginalnych pytań jakie przekazali nam fani dla pana, brzmi tak: Niech co Krwawy Hegemon?!!

JC: A niech go szlag trafi! (zbiorowy śmiech).

c.d.n.

Z Januszem Christą mieli przyjemność rozmawiać:

Darek Styrna i Paweł Musiałowski



ADVENTURE KID

czyli trzymajcie się z daleka od starych komputerów

W przeciwieństwie do recenzowanego w zeszłym numerze "The Gigolo" okładka filmu "Adventure Kid" w najmniejszym stopniu nie nawiązuje do jej zawartości... A przynajmniej do jej "dorosłej" części. Patrząc na krwisto czerwonego demona atakującego parkę nastolatków nie zdziwiła mnie nawet 18-tka na grzbiecie kasety. Ostatecznie pod tą produkcją podpisała się ekipa znana z "Urotsukidoji". A to zapowiadało niezłą akcję i duże zużycie czerwonego pigmentu na taśmie filmowej...

Początek filmu w pełni spełnia zresztą takie oczekiwania... II wojna światowa. Wojskowy obóz amerykański w dżungli. Do linii czat zbliżają się ciemne sylwetki. Żołnierze otwierają ogień. Mimo to z drugiej strony brak ofiar. Trudno bowiem jest zabić kogoś, kto już raz umarł... Za plecami zombi w podartych japońskich mundurach błyska czerwono demoniczna twarz.

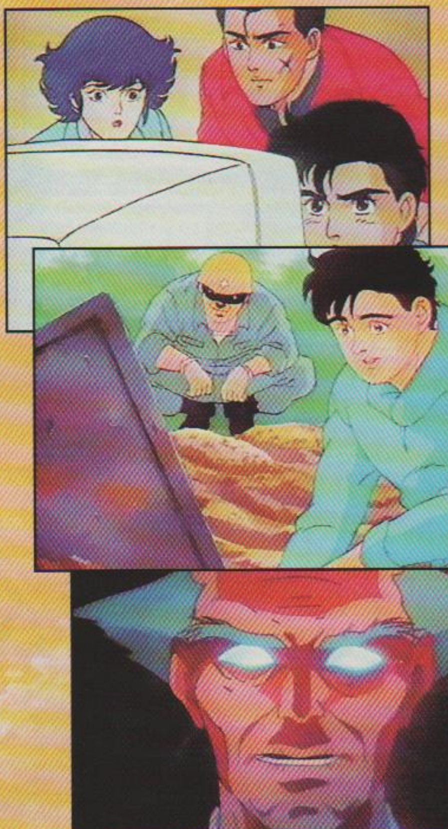
Tokio rok 1992. Podczas prac ziemnych przy willi głównego bohatera - Norikazu, robotnicy znajdują stalową szafę oznaczoną symbolem N3-C. Nomen omen chłopak gra akurat w grę symulującą front II Wojny Światowej. Nienajlepiej mu to idzie, bo za plecami jego dziewczyna uprawia coś w guście gimnastyki odsłaniającej coraz to nowe partie bielizny... Sprowadzony na miejsce znaleziska chłopak stwierdza, że skrzynia jest naszpikowana elektroniką z lat 40-tych. Robotnicy pamiętają, że w okresie wojny było tu tajemnicze laboratorium Masaya Institute. Norikazu podłącza swój terminal, ale dyskietka w stacji zaczyna nagle dymić i omal nie ulega zniszczeniu. Chłopak uruchamia dyskietkę na domowym komputerze. Zaczynają płynąć strumienie danych. Za nimi majaczy czerwona twarz demona. Silna emisja energii pozbawia chłopaka przytomności. Po kilku godzinach... Salon gier... Norikazu z przyjaciółmi gra w wirtualny pojedynek z demonami. Po zamknięciu lokalu wsiadają do windy. Domowy komputer Norikazu uruchamia się i wyświetla na monitorze wnętrze windy, którą jedzie chłopak ze swoją dziewczyną i parą przyjaciół. Nagle winda odmawia posłuszeństwa. Zwozi naszych bohaterów do podziemi, gdzie na gruzach starego laboratorium atakuje ich potwór poskładany z elementów starych monitorów i części mechanicznych. Gdy Norikazu i reszcie towarzystwa udaje się wydostać na dach budynku, szyb windy eksploduje. Monstrum najwyraźniej nie zamierza zrezygnować ze swoich ofiar. Dopiero woda spuszczona ze zbiornika p.poż. załatwia natrętnego demona, przy okazji rozwalając pół budynku... Cóż, elektryczność rządzi się swoimi prawami.

Ale to nie koniec kłopotów. Gdy chłopak z towarzyszami wraca do domu, wchłania ich ekran jego domowego komputera. Zostają wszyscy przeniesieni w czasy II Wojny Światowej. Schwytani przez amerykański desant zostają oczywiście wyśmiani, gdy usiłują wytłumaczyć, że przybyli z przyszłości... Przesłuchanie przerywa alarm... Do linii czat zbliżają się ciemne sylwetki. Żołnierze otwierają ogień. Mimo to z drugiej strony brak ofiar. Trudno bowiem jest zabić kogoś kto już raz umarł... Za plecami zombi w podartych japońskich mundurach błyska czerwono demoniczna twarz...

Tyle o filmie. To oczywiście nie koniec pierwszego odcinka serii, składającej się z trzech epizodów. Aby się dowiedzieć, co stało się z Norikazu, co spowodowało mechaniczny terror i kto jest odpowiedzialny za wirtualne podróże głównego bohatera, będziecie musieli obejrzeć film. Ja osobiście po wyłączeniu magnetowidu miałem bardzo mieszane uczucia. Animacja wprawdzie nie należała do tych najgorszych, ale nad treścią trudno było przejść do porządku dziennego. Film przypomina nieco sklejankę poskładaną z luźnych pomysłów, które być może jakoś dają sobie radę w dwóch pozostałych częściach serii. Następna rzecz to sceny, dzięki którym pozycja ta zasłużyła sobie na naklejkę "hentai". Prawdę mówiąc nie mam oporów przed oglądaniem pozycji z półki oznaczonej jako "XXX". Znam parę tytułów, które pod względem oprawy graficznej i animacji śmiało mogłyby konkurować z klasykami anime. Tylko, że tam tzw. "sex" nie razi. W pewnym sensie stanowi konieczność wynikającą z rozwijającej się fabuły. Trudno mi natomiast dopatrzyć się sensu w erotyce "Adventure Kida". Moje wrażenia co do nich pokrywają się całkowicie z odczuciami Mr Jedi, opisanych przy okazji "The Gigolo". Wygląda to faktycznie tak, jakby twórcy, czy ci którzy ich finansują, nagle stwierdzili, że przydało by się trochę golizny. Jednym słowem, postanowiono całkowicie sztucznie przyciągnąć do filmu wielbicieli mocnych wrażeń spod sztandaru trzech X... Poczym zrobiono dziurkę tu, dziurkę tam - a dodatkowo, żeby całkiem już wkurzyć widza, zasłonięto co trzeba jasnymi plamkami i wypuszczono z dopiskiem - horror hentai. Tyle tylko, że o ile horror można zapisać przez duże "H", to hentai przez "h" wyjątkowo małe.

Czy oglądać?... Widzowi o niezdecydowanej orientacji anime odpowiem, że w sumie chyba tak, o ile nie ma akurat pod ręką czegoś naprawdę dobrego, za oknem nie świeci słońce lub pies nie wyciąga go na spacer. Wielbicielom krwistych obrazków typu "Urotsukidoji", "Doomed Megalopolis" czy "Shutendoji" mogę film polecić bez większych oporów. W końcu wystarczy jakoś przetrwać te parę minut "pseudohentai" by obejrzeć w sumie przyzwoite widowisko. Ostatecznie robili go ludzie, którzy znają się na rzeczy...

Darek Styrna









Adventure Kid część 1

Produkcja: Toshio Maeda/West Cape Corp.
Dystrybucja: Kiseki
Dystrybucja w Polsce: Manta
Reżyseria: Yoshitaka Fujimoto
Scenariusz: Atsushi Yamatoya
Chara design: Dan Kongolji
Muzyka: Masamichi Amano
Czas: 25 minut + 30 minut (reklamy)



NIEKOŃCZĄCE SIĘ MIASTO

część 1


Widok części dzielnicy Shinjuku z obserwatorium Tokio Metropolitan Government.

Najstarsze źródła wspominają Edo pod koniec XII wieku jako niewielką osadę rybacką. Przez kilka wieków nie różniła się niczym od innych przybrzeżnych wiosek. Rozrosła się znacznie dzięki Ota Mochisuke, który w 1457 roku założył w Edo swoją obronną siedzibę. Gród ten został przekształcony w zamek za sprawą Ieyasu Tokugawa pod koniec XVI wieku. W roku 1600 udało się mu pokonać konkurentów do władzy (daimyo) w rozstrzygającej bitwie pod Sekigahara, przez co faktycznie objął władzę nad całym krajem. Zepchnięty do roli drugoplanowej cesarz nadał mu w 1603 roku tytuł szoguna, przez co Edo stało się nieoficjalną stolicą Japonii. Do roku 1868 funkcję tą pełniło formalnie Kyoto, siedziba cesarza. To jednak zamek Tokugawy funkcjonował od początku XVII wieku jako centrum decyzyjne kształtujące politykę wewnętrzną i zewnętrzną państwa. Lata 1600-1868 nazywane są stąd okresem Edo lub Tokugawa. O dynamice rozwoju Edo może świadczyć fakt, że liczbę populacji tego miasta w wieku XVIII szacuje się na około 1,4 mln. mieszkańców, co dawało mu wówczas pozycję największego miasta świata. Kolejna epoka - Meiji (1868-1912) była okresem kontynuacji zmian zapoczątkowanych przez wymuszenie otwarcia granic Japonii. Wyraźnie zaznaczyła się wówczas tendencja do uniezależnienia się państwa od wpływów zewnętrznych, a następnie do uzyskania pozycji mocarstwa w azjatyckiej części świata. Początek tej epoki wyznacza formalną zmianę statusu dotychczasowej siedziby szogunatu - Edo. W roku 1868 przemianowano je na Tokio i oficjalnie desygnowano na nową stolicę Japonii. Stało się ono jednocześnie siedzibą cesarza, któremu udało się wówczas odzyskać realne wpływy w państwie i przywrócić dawno utracony prestiż wśród elity politycznej, a także w szerokich kręgach społeczeństwa.

W okresie międzywojennym nawiedził Tokio największy kataklizm w historii Japonii. Rok 1923 przyniósł potężne trzęsienie ziemi, które zniszczyło 2/3 miasta i pochłonęło 140 tysięcy ofiar (głównie w stolicy i Jokohamie). Dzisiaj powszechnie znany jest fakt, że Zatoka Tokijska to jedno z trzech głównych epicentrów trzęsień w Japonii.

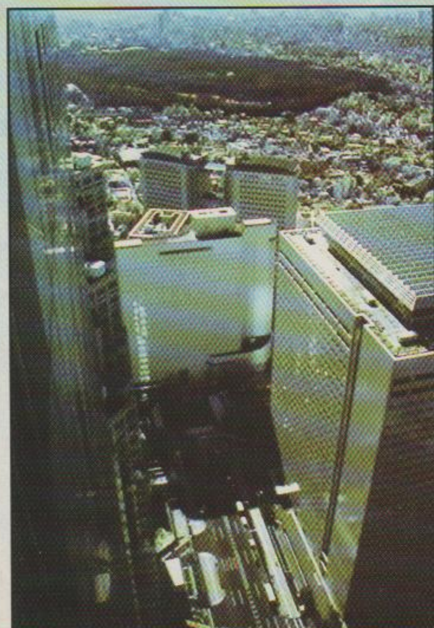
Jeden dzień pobytu w Japonii zapisał się szczególnie w mojej pamięci właśnie z powodu trzęsienia ziemi. Zmierzałem tego dnia z Kobe w kierunku stolicy. Długa jazda sprawiła, że poczułem się zmęczony i senny. Zatrzymałem się więc na rozległym parkingu i uciąłem krótką drzemkę. Coś zbudziło mnie niespodziewanie. Momentalnie uświadomiłem sobie, że samochód trzęsie się na wszystkie strony niczym dorożka pędząca po brukowanej drodze. Przez chwilę przywołało to uczucie turbulencji w czasie lotu, chociaż zdawało się być jeszcze bardziej niekontrolowane i nieokiełznane. Po dwóch czy trzech minutach było już po wszystkim. Senność opuściła mnie nagle i postanowiłem skierować się w inne strony. Tak na wszelki wypadek...


Przedarcie się przez tą chaotyczną dżunglę to prawdziwy wyczyn - szczególnie dla obcokrajowca.

Miałem o wiele więcej szczęścia niż mieszkańcy stolicy w 1923 roku. Odbudowa zrujnowanego miasta zajęła wiele lat.

Dzisiejsze Tokio to awangarda postępu technicznego. Nieustannie jest ono rozbudowywane i modernizowane. Położone w centrum największej niziny Japonii, Kanto, liczy ponad 13 mln. mieszkańców. Wraz z aglomeracją Jokohamy tworzy najludniejszy obszar metropolitalny świata - 27,5 mln. mieszkańców (1992). Jest głównym ośrodkiem finansowym, handlowym, przemysłowym i kulturalno-naukowym kraju. Stanowi siedzibę zarządów większości wielkich firm przemysłowych, handlowych, transportowych i ubezpieczeniowych, a także wielu banków i centralnej giełdy papierów wartościowych. Miasto to jest także największym w kraju węzłem komunikacji drogowej, kolejowej i lotniczej (porty lotnicze: Haneda i Narita). Na jego terenie znajdują się najbardziej renomowane i jedne z najstarszych japońskich uczelni wyższych: Uniwersytet Tokijski, założony w roku 1877, Politechnika Tokijska, powstała w 1881 oraz jeden z pierwszych uniwersytetów Japonii - Keio, który funkcjonuje od 1858 roku. Warto zauważyć, że najstarsza uczelnia wyższa - uniwersytet Rynkoku w Kyoto - została założona w roku 1639 z inicjatywy Jezuitów.

Wróćmy jednak do współczesnego oblicza stolicy. Najnowocześniejsze i najwyższe budynki są potężnymi twierdzami, doskonale zabezpieczonymi najnowszymi rozwiązaniami technologicznymi przed intruzem, który zawsze atakuje z zaskoczenia - przed siłami z wnętrza planety. Z pewnością do obiektów takich należy urząd miasta Tokio Metropolitan Government, znajdujący się w zachodniej części dzielnicy Shinjuku. Przeglądając plan administracyjny tego kolosa odniosłem wrażenie, że kompetencje urzędników wykraczają daleko poza granice miasta czy nawet prefektury. Na urząd ten składają się dwa budynki (a dokładnie gigantyczne wieże), oddalone od siebie o około 50-70 metrów i połączone długim korytarzem na wysokości kilkunastu metrów. Wyższy budynek wznosi się na wysokość 243 metrów, niższy na 163 metry. Ten pierwszy posiada łącznie 48 pięter (w tym 3 poniżej poziomu gruntu). Obydwa budynki mieszczą pod swoim dachem ponad 13 tysięcy pracowników, a całkowita powierzchnia pomieszczeń przekracza 380 tysięcy metrów kwadratowych. Ostatnie, 45-te piętro wyższego budynku dostępne jest dla zwiedzających. Znajduje się ono na wysokości 202 metrów. Przejazd windą na tą kondygnację zajmuje tylko 55 sekund i odbywa się bez najmniejszych wstrząsów i wibracji. Na piętrze tym znajdują się dwa obserwatoria,


Taki właśnie dystans dzieli 45-te piętro od parteru - widok z obserwatorium TMG.

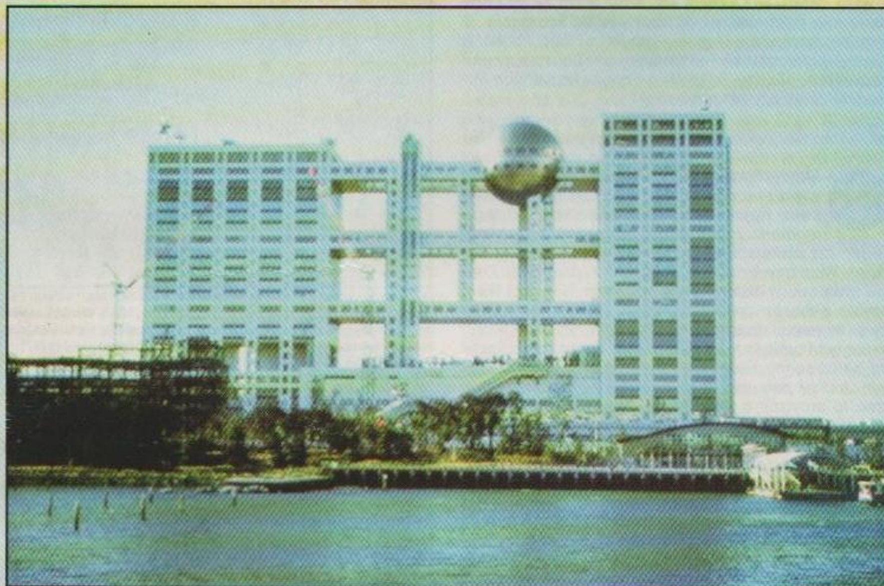

Wysokie dzielnice są nielicznymi perłami w mrowisku kilkupiętrowych budowli, które zajmują największą część miasta. Na horyzoncie ledwie widoczny biały szczyt Fuji.


Typowa niewysoka dzielnica, przepełniona różnymi tablicami reklamowymi.


Gorsza strona rzeczywistości (niezbyt dobrze znana Europejczykom) - makulatura to dla niektórych mieszkańców jedyny sposób na przetrwanie.

których wysokość i szerokość wynosi 18 metrów. Ogromne okna pozwalają na obejrzenie panoramy całego miasta. W pogodniejsze dni można także dostrzec górę Fuji. Oczywiście nie zabrakło w środku wygodnych foteli i kawiarenki, przydatnych na wypadek nadmiaru wrażeń. Kilka z zamieszczonych w tym artykule zdjęć przedstawia właśnie to wszystko, co podziwiać można z wysokości 202 metrów. Na jednym z nich widoczna jest Shinjuku Park Tower, drugi co do wysokości obiekt tej dzielnicy, wysoki na 235 m i składający się z 53 pięter. Zdjęcia ujawniają wyraźnie jak


Tak prezentuje się miasto podczas rejsu wzdłuż Sumidy.


Przystań promowa przy budynku telewizji Fuji.

bardzo kilkanaście drapaczy chmur dystansuje się od reszty zabudowań miasta, na które składają się kilku czy kilkunastopiętrowe budynki. Całe miasto stwarza wrażenie chaosu i braku kontroli nad jego rozbudową. Dużą część aglomeracji zajmują wąskie ulice wciśnięte między gęstą, stosunkowo niską, przypadkową zabudowę. Tereny takie kontrastują z dzielnicami nowoczesnymi - Shinjuku, czy Marunouchi.

Przypadkowość struktury architektonicznej spowodowała poważne trudności komunikacyjne w przeszłości. Mimo, że problem ten nie jest wciąż w pełni rozwiązany, poczyniono wiele istotnych zmian w ciągu kilku ostatnich dekad. Zastosowano takie rozwiązania, jak: prostowanie i poszerzanie ulic, budowa nadziemnych autostrad, bezkolizyjnych skrzyżowań i oczywiście rozbudowa metra. Szczególnie intensywnie realizowano te zamierzenia w związku z przygotowaniami do XVIII Igrzysk Olimpijskich, które odbyły się w Tokio w roku 1964.

Metro to jeden z najsprawniej działających mechanizmów tego kolosa. Składa się ono z ośmiu linii o łącznej długości 205 kilometrów. Pierwsze kolejki zjawiają się już po piątej rano, by ostatecznie zakończyć swoją gonitwę około pierwszej w nocy. W godzinach szczytu pociągi kursują co 2-3 minuty. Są przy tym nieskazitelnie czyste. Komiksy mangowe to jedyna rzecz, którą pasażerowie pozostawiają w wagonach. Są one często zbierane przez młodych ludzi, którzy następnie sprzedają je ponownie na ulicach za pół ceny. Kolorowy komiks liczący kilkaset stron można w takich sklepach "pod chmurką" kupić już za około 200-250 jenów, czyli 5-6 złotych.


Tajemnica wzorowej czystości w metrze i innych środkach transportu tkwi w powszechnej dyscyplinie Japończyków.

Jednym z najlepszych sposobów na zapoznanie się z nadbrzeżną częścią miasta jest rejs niewielkim promem wzdłuż rzeki Sumida. Można wybrać pięć różnych tras, zaczynając od Asakusa, a na porcie tokijskim kończąc. Miałem okazję przepłynąć dwie z nich. Cała trasa przebiegała z Asakusa do Parku Odaiba. Prom "przepławił się" w sumie przez trzynaście mostów w ciągu 40 minut rejsu. Ostatni z nich, najdłuższy


Zakup biletu z maszyny nie sprawia większych trudności - wystarczy odpowiednia kombinacja dwóch czy trzech przycisków.

i najokazalszy, to Rainbow Bridge. Służy on dwóm środkom transportu. Pierwszy to mknące po autostradzie (niestety płatnej) samochody, a drugi to kolejka metra, której tor jest umieszczony poniżej ulicy. Po przepłynięciu tego mostu prom dobił do przystani znajdującej się na wprost od budynku będącego siedzibą telewizji Fuji. Jego konstrukcja jest bardzo szczególna i interesująca. Niektóre jej fragmenty sprawiają wrażenie jakby konstruktorzy nie liczyli się z prawami fizyki.

Ostatnim etapem mojej wycieczki po tej części miasta był powrót do hotelu pociągiem metra, którego trasa biegła między innymi przez Rainbow Bridge. Niejednokrotnie niewielkie wagoniki szybko i zwinnie wspinały się na dużą wysokość. Patrząc w dół z zaskoczeniem podziwiałem kilkupiętrowe zabudowania i ruchliwe ulice przewijające się poniżej trasy metra zawieszonej na wysokich filarach.

Zwiedzanie Tokio w czasie dnia nie odsłoni jednak wszystkich jego tajemnic. Cały swój urok miasto to ujawnia o zmierzchu. O tym jednak postaram się was przekonać następnym razem.

Tekst & foto: Przemysław Olejnik

Bibliografia
Buckley R., Japan Today, Cambridge 1985.
Honna N., Hoffer B., An English Dictionary of Japanese Culture, Tokyo 1986.
Hunter J.E., The Emergence of Modern Japan. An introductory History since 1853, New York 1989.
Itasaka G., Japanese History. 11 Experts Reflect on the Past, Tokyo 1996.
Młodawska J., Japonia. Państwo a sektor prywatny, Łódź 1999.
Talking About Japan Q-A, Tokyo 1996.
Tubielewicz J., Japonia zmienna czy niezmienna, Warszawa 1998.

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. W danym miesiącu można oddać tylko po jednym głosie na dowolne listy, czyli np. używając jednego kuponu "lista przebojów" - patrz: lewy górny róg, można wytypować jedno anime, jedną mangę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. W głosowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

Redaguje: Mangosia

LISTA PRZEBOJÓW

TOP TEN MANGA

1. Sailor Moon
2. Neon Genesis Evangelion
3. Lady Oscar
4. X-1999
5. Dragon Ball
6. Appleseed
7. Gunsmith Cats
8. Oh My Goddess!
9. Slayers
10. DNA²



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

TOP TEN ANIME

1. Sailor Moon
2. Neon Genesis Evangelion
3. Tenchi Muyo!
4. Oh My Goddess!
5. Armitage III
6. Ghost in the Shell
7. Gunsmith Cats
8. Lady Oscar
9. 801 TTS Airbats
10. Iria



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation



Mangą interesuję się od około trzech lat. Dla mnie to dużo, bo dużo się też dowiedziałam i nauczyłam. Nie mam może specjalnych super zbiorów kaset czy też mang. Nie jestem otaku i może to co napiszę zabrzmi banalnie, ale manga to jest to, czego długo szukałam. To daje mi prawdziwe szczęście. Nie mam pojęcia co za dziwna siła skłania mnie do takich refleksji...wiem, że teraz będę musiała "ustąpić miejsca" nauce, bo już tak na poważnie zaczął się nowy semestr. Będę miała o wiele mniej czasu na ukochane hobby, ale to właśnie ono podtrzymuje mnie na duchu, przez to, że pozwala zapomnieć o problemach i niepowodzeniach. Poza tym daje ogromniastego kopniaka, aby iść do przodu i nie poddawać się. Ile razy się załamywałam i wmawiałam sobie, że to w ogóle nie ma sensu. Na szczęście teraz już nie mam takich problemów. Zawsze coś powodowało, że wychodziłam z tego dołka. A ile razy miałam powody, aby sądzić, że moje rysunki są do niczego?! Nie pogrążałam się w rozpaczy, bo są osoby (moje kochane korespondentki, poznane dzięki Kawaii - arigato!), które ostro wybijają mi to z głowy. I to także daje tyle radości! Pracuję jeszcze więcej. Poświęcam każdą wolną chwilę i choć do doskonałości mi baaaaardzo daleko, wiem, że to ma sens. Teraz mam 17 lat i coś nareszcie zrozumiałam: Miałam wielkie szczęście, iż mogłam poznać tak wspaniałych ludzi i Was, kochane Kawaii (przenigdy się nie zmieniajcie i bądźcie z nami na zawsze!). Sądzę, że to się tyczy nas wszystkich (ludzie, NAS!!!); czy nie mam racji?

Kitty-chan, Lublin

Mam 18 lat (matura!) i z natury jestem największą romantyczką i marzycielką pod słońcem. Pojawiła się Czarodziejka... od tego momentu żyłam tylko tą "bajeczką". Przyznam, że nie raz płakałam jak bóbr. No i zjawiliście się Wy! Dzięki Wam dowiedziałam się o anime i mangach. Znacie wiele takich historii, a więc powiem (napiszę) Wam prosto z mostu: zakochałam się!... Akirę obejrzałam dwa dni temu i doznałam szoku! Jak czytałam Kawaii, to ten tytuł omijałam z daleka, a gdy kolega opowiadał mi jakieś sceny z tego anime, to po prostu odchodziłam. Jednak cały czas miałam wrażenie, że muszę obejrzeć to arcydzieło Katsuhiro Otomo. Pożyczyłam od kolegi kasetę i włączyłam ją natychmiast po powrocie do domu. Pojawił się Kaneda ze swoją maszyną (motory kocham od dziecka) i w ogóle cała sceneria. Wpadłam w trans. Anime się skończyło, a ja byłam w wielkim szoku. Przez godzinę skakałam po programach nie myśląc o niczym innym, tylko o Akirze. Kasety jeszcze nie oddałam, gdyż muszę ją obejrzeć kilka... naście razy, no i wciągnąć przez Akirę grono znajomych w fantastyczny świat mangi i anime!

Ayla-chan, Warszawa

(...) By the way - Alfred! Stanie w kolejce (sposób 6 - KSK2/99) jest lepsze od redakcyjnej przepustki. Dlaczego? Primo: zaczynasz doceniać wygody, zatłoczony autobus w godzinach szczytu (ważne, jak się dojeżdża jedenasty rok). Secundo: możesz wykazać się osobistymi przymiotami (obok mnie ktoś zaczął formować klin - doszliśmy aż do bramki, po raz kolejny udowadniając wyższość szyku nad tłumem). Tertio: poznajesz wielu sympatycznych ludzi (może was to nie rusza, ale dzięki temu obejrzałem całe OMG! I prawie całego Evangeliona, w dodatku za grosze [w cenie wysyłki dwóch paczek] i opierając się pokusie spiracenia (Allah akbar!). Guatro (chyba): zabawa w kolejce była przynajmniej równie dobra, jak ta w środku. Dawno nie słyszałem tylu kawałów i komentarzy ("Gdyby słowa miały ciężar, po odkopaniu ochroniarzy zidentyfikowano by ich po DNA.", "Gdyby Leonidas wziął taką ochronę zamiast hoplitów, to Persowie do dziś staliby pod Termopilami." etc.).

Mako-chan, Katowice

(...) Będąc wczoraj w Koszalinie natknęłam się na telewizję, robili właśnie wywiad z rolnikami, więc niewiele myśląc wystawiłam głowę przez okno i krzyknęłam: Otaku do ataku! (...)

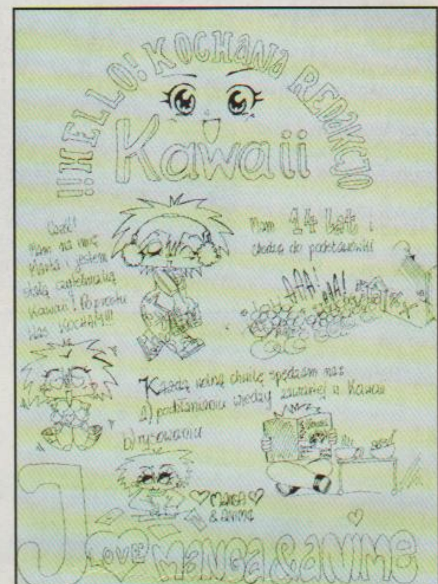
Gally Hino, Darłowo

I tak trzymać! - następnym razem weź zakładnika i karaj go w imieniu księżyca tak długo, aż nie spełnią Twoich żądań! - Otaku do ataku!

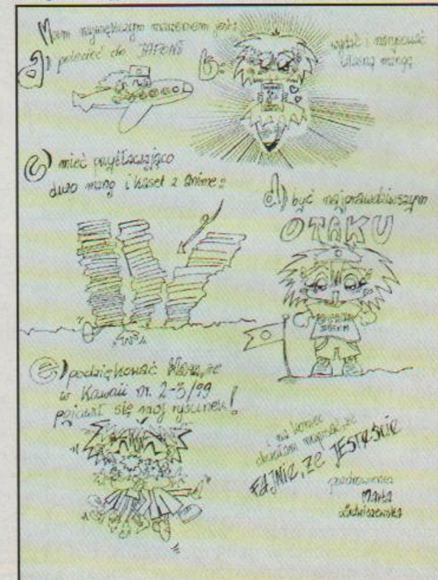
(...) 1.Kocham was. Kocham waszą gazetę. Wierzycie? (...) 2.Czy jakiegoś faceta w redakcji moglibyście przezywać "Koń" zdrobniale "Koniu"? Tak czy nie? (...) 3.Dam wam role w filmie (a to będzie mój własny film) "Chudy i Gruby", Chudy to Mr Jedi, a Gruby to Mr.Gato (tylko się nie obrażajcie, dobrze?). (...)

Marta Krawczyk, Łódź

1.Khem... czy to jest jakiś podstęp? 2.Chaaaachaaaaa...!!! Alfred! Honotu! Ty...!!! (tutaj



Po opublikowaniu w numerze grudniowym "komiks-listu" Moniki Zając, zostaliśmy wprost zasypani tego typu przesyłkami. Wśród nawału lepszych czy gorszych prób naśladownictwa, znajdują się takie, które zasługują, naszym zdaniem, na wyróżnienie. Oto jeden z takich listów, którego autorką jest Marta Ludwiszewska. Pozdrawiamy!







Rys. Akane-chan.

doszło do rękoczynów - scenę wycięto) 3.Dobrze. Gato - bierz pogrzebacz i gumowego kurczaka, ja biorę Alfreda i różowe pomponiki - idziemy się bić.

Chcę zabrać głos w sprawie tragicznego losu fanów mangi. A więc jednym słowem. To wszystko już mnie wkurza! Mam dosyć ciągłego narzekania i użalania się nad tym, jak to w Polsce nikt nas nie rozumie, jacy my jesteśmy nieszczęśliwi i wyśmiewani przez otoczenie. Do diabła! Nie tylko my jesteśmy w takiej sytuacji. Trzeba wreszcie realnie spojrzeć na świat, a zobaczycie, że właśnie w tym świecie, a konkretnie w naszym społeczeństwie, wszystko co jest inne i nieznane jest również nieakceptowane, bo ludzie już tacy są. Boją się, albo nie chcą czegoś, co burzy ich uporządkowany świat. Tak samo traktują nie tylko mangę, ale też i wygląd człowieka. Ktoś kto różni się wyglądem (np. nosi kolczyki tam gdzie nie trzeba, czy ma dredy) jest albo lumpem, albo idiotą. Tak już jest i tego się nie zmieni, choćbyście zasypali listami całą redakcję Kawaii. Po prostu ludzi trzeba do tego przyzwyczaić, a jeżeli chodzi o mangę, wszystko jest na najlepszej drodze. (...) I przestańcie wreszcie narzekać! Należy być dumnym z tego, że jest się innym!

Lilu, Łódź

Zawsze miałam fizia na punkcie Czarodziejki z księżyca. Myślałam, że nie ma na świecie lepszego anime niż to! Wszystkie inne anime takie jak np. Iria, wyśmiewałam i uważałam za głupstwo! Niedawno po obejrzeniu Irii oraz Armitage III coś mnie tknęło. Nie jestem w stanie tego opisać! (...) To było jak grom z jasnego nieba - oświeciło mnie, że nie tylko Sailor Moon potrafi wzruszyć. Uważam, że ostatni odcinek Armitage III był fantastyczny! Po obejrzeniu go po raz pierwszy ciągle przewijałam kasetę od początku. (...) Wiem, że już wcześniej pisaliście o Naomi itd., ale mi jest jeszcze mało, w związku z tym bardzo proszę, byście napisali coś jeszcze o Naomi, Rossie itd. Czy to jest możliwe?

Nicole, Piła

Tak. Właśnie ukazała się polska wersja filmu kinowego: Armitage III - Poly Matrix (Planet Manga), więc z pewnością w kolejnym numerze Kawaii Naomi znowu zagości na naszych łamach.

(...) Koresponduję od kilku miesięcy z Japończykami w różnym wieku (w sumie ok. 30 osób!). Napisałam do angielskiego wydania gazety "Atashi Weekly" i okazało się, że ludzie tam bardzo chcą korespondować z egzotyczną dla nich Polską. Opłaca się! Jeśli ktoś chce się dowiedzieć czegoś o Japonii (czytaj: codziennym japońskim życiu), to powinien czerpać ze źródła. Czytam więc opisy świąt i nie tylko, ale od podszewki - jak to wygląda od strony, która jest najczęściej pomijana w przewodnikach, albumach itp. (czyli czyszczenie przed świętami, lekcje, egzaminy). Albo uczę Japończyka polskiego, a wymowę przedstawiam mieszając międzynarodową transkrypcję i Katakane. Ubaw po pachy! W zamian dostaję mini lekcje japońskiego, mam obiecaną kasetę z muzyką, wykład o japońskich imionach, a nawet pałeczki (the real japanese ohashi). Na początku ludzie stukali się w czoła (mieszkam w akademiku, ale zawsze wiszą u mnie mangowe plakaty, a teraz także zdjęcia moich nowych przyjaciół), ale potem zaczęli mi stopniowo zazdrościć (moje koleżanki z pokoju już znają z własnej woli podstawowe japońskie zwroty, jedna dziewuszka wzięła ode mnie adres młodej Japoneczki i też pisze). Dla zainteresowanych podaję adres do magazynu: ***"Asashi Weekly" 3-2, Tsukiji 5-chome, Chuoku 104, Tokyo, Japan.*** *Dostałam go z Ambasady Japońskiej w Warszawie, więc to raczej pewne źródło. Listy do gazety powinny być raczej po angielsku (lub japońsku). Trzeba podać swoje dane osobiste: imię, nazwisko, wiek (ale lepiej datę urodzenia), płeć, zainteresowania, jeśli chcecie korespondować z ludźmi w określonym przedziale wiekowym, trzeba o tym też wspomnieć. To opcja dla cierpliwych, bo na wydrukowanie ogłoszenia czeka się, oj czeka (ja czekałam coś ok. półtora roku, za to potem miałam grzybobranie i wybierałam co ciekawsze listy). Konieczna jest dobra znajomość angielskiego, bo może Japończycy mają problemy z mówieniem w tym języku, ale w piśmie są zazwyczaj naprawdę dobrzy (wszystkie listy, jakie dostałam, były na naprawdę wysokim poziomie). Więcej informacji na ten temat pod adresem: yohko@poczta.wp.pl.*

Jowita, Szczecin

Tak, tak moi drodzy - naprawdę warto nawiązywać znajomości na świecie - wierzcie nam, to naprawdę wspaniała przygoda. Przypominamy przy okazji, że w Kawaii już podawaliśmy adresy klubów korespondencyjnych - patrz: Kawaii 2/99 (luty/marzec'99), strona 5.

(...) Często spotykam się ze współczującymi lub lekceważącymi uśmiechami, gdy mówię, że interesuję się Japonią (historią, kulturą, religią), językiem japońskim, mangą i anime. Każdy mówi wtedy: No co ty chcesz się (np.) nauczyć tego znaczkowego języka? Przecież tam nie ma żadnej ludzkiej litery, podoba ci się to cing ciang ciong? - Ja wtedy mówię, że to jest po chińsku, po japońsku to np. konnichiwa, co znaczy "dzień dobry". Wtedy słyszę to, co najbardziej mnie denerwuje: Ale to to samo! - Nie! Nie! To nie to samo! Dlaczego ludzie zawsze wypowiadają się na temat tego, o czym nie mają pojęcia? Tak samo ma się sprawa z mangą i anime. (...)

Sapphire, Wrocław

Hmm... bardzo celne pytanie.

Chciałabym podzielić się z Wami niemiłym przeżyciem. Mam 14 lat i chodzę do ósmej klasy. Razem z koleżanką z sąsiedztwa (Olą) robimy u niej na komputerze gazetkę pt. "Manga 2000". Ja nie mam takiego dostępu do komputera jak ona, więc często zostawiam jej materiały, a ona je przepisuje. Tuż przed przerwą świąteczną pożyczyłam Oli szósty numer Kawaii. Dwa dni później przyszła do mnie z przestraszoną miną i wydusiła z siebie: Mój tata wczoraj przeglądał te gazetę i uznał, że to gazeta nie dla mnie, że są w niej takie brutalne rzeczy. Powiedział, że mam albo sama przyjść po tę gazetę, albo sam mi ją przyniesie. - I tak też się stało, przyszedł do mojej mamy z pretensjami. (...) Mama oczywiście nie zabroniła kupować mi Kawaii, bo wie, że bardzo lubię mangę, a zwłaszcza Sailor Moon, a poza tym przeglądała te gazetę i nic złego w niej nie zauważyła. (...) Jestem ciekawa, co Wy myślicie na ten temat. (...)

Kasia Niedziółka, Siedlce

Myśmy już dawno przestali cokolwiek myśleć na ten temat - pewnych rzeczy nie da się zmienić z dnia na dzień. Nie da i koniec. Tu potrzebna jest dłuższa edukacja - jesteśmy na to przygotowani. Najważniejsze, to się nie poddawać. Fight Otakings!:)

(...) Kochani, z czym do ludzi?! Manga jednoczy! G...no prawda! Otaku w Polsce wyrobili sobie jakiś podział na Sailor Moon i anime. Zastanówcie się, co robicie! Niedługo dojdzie do tego, że zrobicie szaliki: Akira, Sailor Moon, Tenchi Muyo itd. Tylko czekać, aż policjant uderzy pałką jakiegoś Mooniesa i będzie rozgłos na całą Polskę. (...) Może nie wierzycie, ale niektórzy mówią na mangę sekta. (...) Chcecie więcej hentai mangi, a ilu z was ma 18 lat? Czy wy jesteście tak tępi, czy tylko udajecie. Takie mangi i anime są cenzurowane nawet w samej Japonii. Do tak poważnej lektury trzeba niestety dorosnąć moi drodzy. Ale o czym ja mówię. Wy nie szanujecie nawet podziałów wiekowych i płciowych w mandze. Wałkujecie wszystko jak leci, żeby tylko przypiąć sobie ten wasz tytuł otaku. Wtedy jesteście zadowoleni, bo możecie opowiedzieć koledze lub koleżance serię Tenchi Muyo on Earth. Później zachciewa się wam popularności w całym kraju i wysyłacie wasze badziewne listy "o pierwszym kontakcie" i w większości przypadków beznadziejne rysunki. (...) Bardzo bym chciał, aby ten list został wydrukowany, gdyż zależy mi na kontakcie z Anonimem Bełkotem oraz oczywiście na zdrowiu psychicznym waszych kochanych polskich otaku, moonies itp. Adres: Kazumi Shino ul. Bosmańska 17B/19, 75-257 Koszalin.

Dziękujemy za list. Nasze łamy są otwarte dla wszystkich fanów, a zatem i tego typu opinie będą się pojawiały w KSK. List wydrukowany - są chętni do udzielenia odpowiedzi?

Piszę do wszystkich, którzy mają zamiar założyć fanklub. Ludzie! To tylko na początku wydaje się takie łatwe! Wiadomo, piszesz list do Kawaii, czekasz na odpowiedzi od fanów i... szok! Dwadzieścia, może trzydzieści listów! Jak na to odpisywać?! A przecież taka korespondencja nieraz trwa całymi latami! Zresztą fanklub nie ogranicza się tylko do tego! To kserowanie, fortuna wydana na koperty i znaczki, drukowanie, nawał pracy, obowiązek, ankiety, konkursy itd. itp. Zniechęceni? No cóż, to jest "ciemna strona", teraz pora na "jasną". Choć to wszystko wydaje się być kłopotliwe, to za to przysparza dwa razy więcej satysfakcji i radości (jeśli ktoś prowadzi fanklub, wie o czym mówię!). Tego typu wysiłek jest wyjątkowo przyjemny, a pieniędzy nie żal aż tak bardzo. Tak więc pozostaje tylko jedno pytanie: Czy warto angażować się w coś takiego? Myślę, że każdy z Was sam znalazł już na nie odpowiedź. Dodam tylko, że moja brzmi: taaaaaaaak!!!

Misato Katsuragi (068) 374-46-73 (Jagoda)

(...) Realizujecie upiorny scenariusz, który sprawdził się już przy Komiks-Fantastyka. Etapy: A - podwyżka ceny, B - rzadsze wydawanie, a czekają nas jeszcze C - nieregularnik i tfu, tfu, D - likwidacja. Może warto byłoby przełamać tę zasadę i może rozwiązanie polegające na zmniejszeniu objętości i obniżce ceny byłoby lepsze - nie wiem, ale obawiam się, że wydając co dwa miesiące odzwyczajacie klientów i kioskarzy od swojej obecności na rynku. (...) Tak naprawdę mógłbym zapłacić nawet więcej niż zadeklarowałem (w miniankiecie - dop. red.), ale nie sądzę, by wielu fanów Kawaii miało taką możliwość. O sobie: jestem prawdopodobnie najstarszym fanem, który do Was napisał i jestem "Smokiem" z 1952 roku, z wykształceniem wyższym plastycznym (PWSSP Gdańsk) i obecnie znajduję się na rencie zdrowotnej (dobrze poniżej średniej krajowej). Mieszkam w małej wiosce i wyjazd do Gdańska to dla mnie cała wyprawa, więc Kawaii jest dla mnie jedynym źródłem i kontaktem z anime i mangą. A w Starogardzie do którego mam najbliżej, mogę dostać tylko Sailor Moon i Appleseed. Inne rzeczy nie docierają. W sposób naturalny (wykształcenie) interesują mnie właśnie elementy plastyczne. (...) Próbuję oczywiście rysować "w stylu", jednak na razie nie jestem absolutnie zadowolony z efektów



i nie zamierzam nic wysyłać. Zresztą pracuję bardzo wolną i pracochłonną techniką kredkową. (...) Pozdrawiam redakcję i życzę wygrzebania się z "dołka" również dla "mojego dobra".

Tadeusz Zieliński, Zduny



Dziękujemy za list i obiecujemy, że uczynimy wszystko, aby "wygrzebać się z dołka" - nam również na tym zależy. Pozdrawiamy!



(...) Jeśli mam być szczera, to nie zamierzam płakać z powodu Waszego przemianowania. O nie! Wcale nie dlatego, że Was nie lubię! Po prostu rozsądnym mi się wydaje to co robicie. Po co ciągnąć nie mogący się wypłacić miesięcznik? Żeby zejść z rynku w wyniku plajty? Wolę mieć Was rzadziej, ale dążących do nieskończoności. Kolejna sprawa to fakt, iż to co się stało powinno uświadomić wszystkim manga i animemaniakom, jaką małą grupą jesteśmy. Pisemka o muzyce, samochodach, komputerach i seksie trwają, a o mandze i anime powoli pada. (...) Wniosek z tego faktu taki, że nie jesteśmy w stanie utrzymać nawet jednego takiego magazynu kupując go regularnie, a marzy nam się polski "Shonen Jump"...? (...) Ile jestem w stanie dopłacić? A czy to ważne? Jak co dwa miesiące, to chcę mieć więcej o co najmniej 32 strony, albo mnie skręci. Ja już po tygodniu znam na pamięć każdą stronę, a co dopiero po dwóch miesiącach. Zapłacę ile będzie trzeba i koniec (matka mnie z domu wyrzuci, ale to już mój problem, nie Wasz). (...) Ostatnio sporą popularność wśród manga i animemaniaków zyskał sobie Pan Piątek. Hmm... No cóż, mnie żadna katastrofa w związku z tym nie spotkała, aż do stycznia. Dziwne, nie? Zaczęło się od mojej sąsiadki - zapalonej kinomanki, stałej czytelniczki "Filmu". Przyszła sobie któregoś popołudnia twierdząc, że ma do mnie sprawę. Zaprosiłam ją do mojego pokoju - chciała pożyczyć encyklopedię medycyny. Cóż, po ścianach mojego królestwa widać czym się interesuję. Sąsiadka patrzyła jakoś dziwnie, po czym zapytała - Sama rysujesz? - Tak - odpowiedziałam. - Podoba się pani? - T... tak, bardzo ładne... interesujesz się tym? - Od niedawna - odpowiedziałam. Sąsiadka opuściła mój pokój. Pewnie tu by się wszystko skończyło, ale... Parę dni potem nawiedziła moją mamę, coś tam szeptały z przejęciem, wcisnęła mamie jakąś gazetę. W kuchni nie słychać o czym w pokoju mowa. Szkoda, bo zdążyłabym przygotować się do ataku, który nastąpił dwa dni potem. Atmosfera była gęsta jak olej. Mama zadawała pytania, a ja siedziałam totalnie skołowana. Dopiero potem do mnie dotarło - dziewczyno, broń się, bo wszystko w co wierzysz legnie w gruzach! - coś jakby walnęło w mojej podświadomości. No i przystąpiłam do kontrataku. Spokojnie, bez nerwów, maksymalnie rzeczowo - Jak nie wierzycie, obejrzyjcie GITSa - zakończyłam tymi słowy długi monolog. Kaseta została na stole, ja poszłam do siebie. Filmu nie obejrzeli - ich strata. Ale mam przynajmniej spokój - już się nie czepiają. Tata nawet zapytał ostatnio, czy mam kasę na Kawaii. Kochany staruszek. O tym, że cała rebelia, to sprawka "Tomcia Piątka" (to określenie mojej siostry) dowiedziałam się potem od mamy. A, chciałabym sąsiadce podziękować za troskę - nie trzeba było, sama mam wystarczająco dużo kłopotów. (...) Spędzając czas u cioci oglądałam japoński kanał telewizyjny NHK. A raczej tę odkodowaną część. To trochę bez sensu, bo odkodowane są tylko Wiadomości, ale staram się wsłuchiwać w melodię języka japońskiego, obserwować zachowania. Zauważyłam też pewną prawidłowość. Wiadomości (tak mi się wydaje) podaje jedna osoba, ale w studiu siedzi zawsze druga. Kolejność jest następująca: krótki wstęp, obszerny reportaż ze zdarzenia, a następnie komentarz ze strony tej drugiej osoby. Gość jednak nie mówi nic tak długo, dopóki prowadzący nie skieruje doń swoich pytań. Cały program trwa około godziny. Pora dnia? 12-13 i 16-17. Zaraz po wiadomościach w południe nadają anime, ale... kodują się zaraz po czołówce... chlip. (...)

Haruka, Krzeszów



To się nazywa znęcanie nad fanem anime, co?:) - I jeszcze mała uwaga dotycząca "małej liczebności fanów mangi w Polsce" - nie ilość się liczy, lecz jedność i siła przebicia... pomyślcie o tym...



Janet, spójrz! Mój gumowy kurczak dostał choroby morskiej! Tylko twój cudowny pocałunek może go uratować! - Zwariowałeś!? Zabieraj to paskudztwo! - rys.Kony.



Mój tata toleruje moje hobby, nawet chętnie słucha, gdy mu opowiadam o jakiejś mandze, anime czy Japonii. Kochany, kupił mi nawet dwa tomy SMoonów (może niektórzy się skrzywią, ale to się nazywa gest). A nawet, gdy na cały dzień zniknęłam u kumpeli, którą poznałam dzięki Wam, u której obejrzałam GITSa (Sol - dzięki!), to i tak się nie złościł! Natomiast jego brat (40) nabija się ze mnie i "moich" dużych oczu, a sam czyta X-mena. Nie to, że mam coś przeciw nim, ale sam fakt, że on ma dość podobne hobby, które wśród starszych jest chyba niezbyt popularne, powinno dać mu do myślenia. (...)

Thirtha-chan



Oj powinno, chociaż chyba tak naprawdę robi to z przekory, a nie z przekonania, nie uważasz? - kto się lubi...:)



Piszę ten list, ponieważ jestem złośliwy i chcę żebyście tracili czas na jego czytanie oraz miejsce (bardzo cenne) na jego drukowanie.

NadMANGAnian Potasu, Sędziejowice



Odpowiadamy na ten list, bo jesteśmy jeszcze złośliwsi i postanowiliśmy na złość wszystkim poświęcić cenne miejsce i stracić czas na jego zapełnienie.



(...) Zapytajnik 1 - jak to jest z adresami do poszczególnych rubryk w Kawaii? (już wyjaśniam, o co tu biega), np. czy do Pomocnej Dłoni jest taki sam adres jak do KSK? A jeśli nie, to jaki? (bo ja jestem jakaś taka nieuświadomiona, nawiasem mówiąc). A jaki adresik należy wykorzystać w przypadku chęci głosowania na Top Ten Manga/Anime? Zapytajnik 2 - Czy człowiek mieszkający w Białymstoku (czyli ja) może zapisać się do klubu X w innym mieście (np. Kraków), być tzw. Korespondencyjnym członkiem? (...)

Zapytajnik-chan z Białegostoku



Odpowiednik 1 - adres jest zawsze taki sam, należy tylko dopisać nazwę rubryki, do której się kieruje przesyłkę. Odpowiednik 2 - oczywiście, że tak! No chyba, że przepisy danego klubu na to nie zezwalają, ale z takim przypadkiem jeszcze się nie spotkaliśmy.



(...) Trzy miesiące temu postanowiłam napisać do kilku fanów mangi i anime, których wybrałam z wyżej wymienionej rubryki. I tak też się stało. Listy napisałam i na drugi dzień wysłałam. Napisałam do nich nie dlatego, że nie mam przyjaciół, lecz chciałam poznać innych fanów mangi i anime, otaku. Po pewnym czasie dostałam odpowiedź, oczywiście w postaci listu, z czego się bardzo ucieszyłam. Jednak z równowagi wyprowadziły mnie słowa, cyt.: "Proszę o znaczek zwrotny." Muszę przyznać, że był to dla mnie cios poniżej pasa, ponieważ jak żyję - a żyję już 16 lat, nikt mi czegoś takiego nie napisał. Uważam, że jeśli ktoś ogłasza się w rubryce Poznajmy się, to chyba chce zawrzeć nowe znajomości, czyż nie? Ale prosić o znaczek zwrotny, to chyba szczyt chamstwa! Do licha! Mam pytanie do tych wszystkich osób, które w ten sposób piszą, czy wy naprawdę chcecie korespondować? Dochodzę do wniosku, że nie! Czy 65 groszy dla was to dużo? Naprawdę jestem człowiekiem tolerancyjnym, ale to już przesada. (...)

Borowik-san, Kraków



Oj chyba jednak nie masz do końca racji. Owszem - 65 groszy to nie dużo, ale co zrobić, gdy w grę wchodzi kilkadziesiąt listów, czyli ta suma pomnożona wielokrotnie? Jest to już spory wydatek, a jeśli jeszcze do tego wziąć pod uwagę fakt, że większość fanów jest uzależniona od kieszonkowego, to odpisywanie na większą ilość listów zaczyna być bardzo kłopotliwe.



(...) Rubryka KSK (wcześniej Listy Kawaii), to miejsce do którego zaglądam na początku, tak "na rozgrzewkę". I muszę przyznać Szymonowi ze Szczecina (KSK 2/99), że ma absolutną rację - myśl o Kawaii dodaje mi skrzydeł. Przyznam szczerze, że już wcześniej (przed Twoim listem) tak się zachowywałam (myślałam sobie o Kawaii, kiedy było mi źle), ale chyba nigdy świadomie - to było raczej tak: "Nie ważne, że się nie wyspałam, a na dodatek mój kolega Boguś działa mi na nerwy, zawsze zostaje jeszcze Kawaii - moje kochane Kawaii i kiedy już nic nie będzie, tam się "przytulę"." (...)

Kinga Jabłońska, Moszczanka



(...) Dlaczego Canal Plus daje filmy anime zakodowane? Wielu z nas chętnie obejrzałoby anime (chętnie, to mało powiedziane), ale nie mamy dekodera, a rodzice nie chcą się zgodzić na ten dekoder. Doszło do tego, że oglądam zakodowaną Irię i ArmitageIII. Zróbcie coś z tym! (...)

Michiru, Włocławek







A tutaj zwykły dzień w redakcji Kawaii. Autorką tej zabawnej (i nieźle narysowanej!) historyjki jest Jolica-san. Pozdrawiamy!



Rys. Marta Milewska.



To się nazywa desperacja otaku, co?



(...) Czy zaczniecie organizować więcej konkursów? Czy w którymś z najbliższych numerów umieścicie legitymację prawdziwego otaku? (...)

Michał Łoniewski, Inowrocław



Tak, będzie więcej konkursów, a być może nawet kiedyś wrzucimy taką legitymację... kto wie...:).



Pewnego dnia przychodzę sobie do szkoły, a tu moja mama mówi mi, że ma złe wiadomości na temat Czarodziejki. Mówi mi, że od koleżanek z pracy, które widziały w tv Sailor Moon, dowiedziała się, że Czarodziejka jest szkodliwa. To znaczy, że dziecko (a szczególnie od 10-13 lat) ma po niej nerwicę, boleści brzucha i nieuleczalną chorobę. I jeszcze, że szkodzi na oczy. Najbardziej podobno jej transformacje. Czy to prawda, że powoduje ona takie dolegliwości? Czy inne anime też? Napiszcie prawdę, proszę, jak najszybciej. (...)

Fanka mangi i anime, Sanok



OK., piszemy prawdę. A więc - Czarodziejka (jako, że jest czarodziejką) powoduje nerwicę, boleści, nieuleczalną chorobę (jeszcze nie wymyślono dla niej nazwy, ale ludzie od środków masowego przekazu ciężko nad tym pracują), a ponad to: wywołuje oczopląs, drgawki pijackie, koklusz, schizofrenię, łysienie plackowate, owłosienie stóp, paraliż, gruźlicę i niechcianą ciążę. - Właśnie tak brzmi pełna informacja na ten temat. Niech mama powie koleżankom, że jak przekazują wiadomość na jakiś nieznany sobie temat, to niech to robią dokładnie, bo pomijając ważne szczegóły można napleść strasznych bzdur:).



Pewnego wieczoru, gdy oglądałam po raz enty moje kochaniutkie Fushigi Yuugi (tym razem wsłuchiwałam się w głosy moich ulubionych senshi), a na końcu jak zwykle czytałam obsadę, chociaż znam te głosy na pamięć nadal zadziwia mnie, jak oni potrafią tak dobrze panować nad swoimi głosami. Wystarczy posłuchać ich w różnych sytuacjach, np. Tomokasu Sehi jako Chichiri, czasami tak "piszczy", a kiedy indziej ma piękny, głęboki głos. Albo Akira Kamiya jako Ryo i Ashram, co prawda słabo znam jego głos i gdybym nie wiedziała, że to ten sam seiyuu, raczej bym nie powiedziała, że to ta sama osoba. (...)

Miaka-sama, Białystok



Na koniec uwaga do wszystkich, którzy mają problem z rodzicami (za stary jesteś na bajki, bo tam tylko krew i seks dla dzieci, ty się ucz a nie bajki oglądaj) albo RPG (Tata, a Marcin powiedział, że jego tata powiedział, że mu sąsiadka z dołu powiedziała, że to praktyki satanistyczne). Zrobiłem tak. Zaprosiłem mamę na sesję RPG jako słuchaca, potem dałem do obejrzenia Macross Plus 1&2. Efekt szokujący. Mama chce epizody 3 i 4, nawet rozważa zagranie na jednej sesji RPG. Spróbujcie to naprawdę działa.

Piotr Porwoł, Rybnik

Rys. Chibi Mi.



No tak, pięknie - zapewne użyłeś mocy diabelskich, żeby omamić swojego nieświadomego rodziciela! - a tak na poważnie - dobra robota. I pozdrowienia dla Mamy od całej redakcji - witamy w klubie.:) (tutaj diabelskich śmiech, odbijający się echem od ścian starego zamczyska).

A teraz odpowiedź, która nadeszła po opublikowaniu listu w poprzednim numerze Kawaii (KSK - str.59 - list Kazumo Shino). Jedna strona się już wypowiedziała, postanowiliśmy zatem dać szansę również drugiej - ale uwaga - nie zamierzamy kontynuować tego typu sprzeczek na łamach Kawaii, a zatem kolejne listy narzekające na fankluby X z miasta Y, nie będą drukowane.



Droga Redakcjo! Kochani Czytelnicy! W liście tym nie mamy zamiaru prostować fałszywych informacji na temat naszego klubu Anime & Manga no Kai (żałujemy, ale to nie miejsce na to, gdyż nie chcemy się z nikim kłócić). W kwietniowym numerze Kawaii mieliście okazję przeczytać list pana Kazumo na temat rzekomej, złej działalności pana "Ciach" z K-lina i braku odpowiedniej organizacji. Otóż z ręką na sercu mówimy Wam, że nasz klub istnieje i ma się dobrze. Naszym głównym celem jest wspieranie naszego raczkującego mangowego rynku w Polsce, co wiąże się z posiadaniem tylko oryginalnych mang i anime oraz popularyzowaniem fenomenu m/a wśród naszego społeczeństwa. Osoby chętne dowiedzenia się całej prawdy na temat zarzutów skierowanych przeciwko mam oraz wszystkich zainteresowanych, kierujemy na adres: Klub "Na Skarpie" ul. Na Skarpie 17 75-343 Koszalin, tel: (0-94) 343 - 18 - 94, fax:(0-94) 343 - 10 - 00, lub internet: http://www.kki.net.pl/~nokai/ e-mail:nokai@kki.net.pl

Klub A&M no Kai.



Poniżej znajdziecie odpowiedź Czytelniczki, której list (Kawaii 12 - lipiec/sierpień'98) zrobił ma Was (i na nas) duże wrażenie... Okazuje się, że jednak fani mangi potrafią się zjednoczyć i wzajemnie wspomóc... pamiętacie rozpaczliwy list pewnej fanki, w którym opisała ona zniszczenie przez rodziców swoich wszystkich mangowych zbiorów...?



Kochana redakcjo Kawaii i wszyscy Otaku w Polsce! - Chciałabym z całego serca podziękować Wam za to, że "przełamaliście lody" i postanowiliście wydrukować mój list. Dzięki temu otrzymałam pomoc od sióstr i braci Otaku, którzy dzielili się moim smutkiem i starali się pomóc mi w odbudowie moich zbiorów. Właśnie ten list jest dowodem mojej ogromnej wdzięczności jaką chcę Wam przekazać... kochani. Przez całe wakacje i wrzesień otrzymałam ok. 575 listów, które uważnie czytałam i wraz z którymi przybywało mi sił do mobilizacji samej siebie. Nie wierzyłam w to, iż los jednej skrzywdzonej dziewczyny potrafi poruszyć nawet starsze pokolenie Otaku. A jednak stało się. Wasze listy to coś więcej niż kartka w kratkę i zbiór liter. To eliksir na moją zranioną duszę. Dzięki tym wszystkim słowom wsparcia i otuchy... uratowaliście mi życie. Czułam jak oszukuję sama siebie... w towarzystwie trzymałam uśmiech na twarzy, a tak naprawdę było ze mną coraz gorzej. WY próbowaliście mnie rozbawić, rysując zabawne komiksy, układając kawały... dodawaliście mi siły "krzycząc", abym się nie poddawała, że nie wolno mi opuszczać "placu boju", że muszę być silna. Wiele z Waszych listów dawało mi wiele do myślenia, zagłębiałam się w nich i dokładnie rozważałam. Przysyłaliście mi różne rzeczy, które odbudowały moje zbiory. Choć obecna kolekcja różni się od poprzedniej, to wierzcie mi... ta kolekcja dała mi szczęście, bo zbudowaliście ją Wy - emanuje od niej ciepło, miłość i współczucie, które jest duszą tych komiksów, karteczek i gadżetów. Obecnie odpisałam na 375 listów, ale brak pieniędzy, a obecnie - czasu, uniemożliwiły mi dalszą korespondencję. Czego ja nie próbowałam, żeby tylko wszystkim odpisać! - wielu z Was dostało list od Magdy - to moja najlepsza przyjaciółka, również Otaku. Ona i ja pisałyśmy dziennie po osiem listów, czyli szesnaście na dzień. Zrezygnowałyśmy z lodów i innych przyjemności i całe konto przeznaczyłyśmy na znaczki. Jednak miałyśmy też i inne wydatki na głowie i coraz rzadziej mogłyśmy do Was pisać kochani. Z dnia na dzień zaczynałam się bać, że Otaku do których nie odpisałam, obrażą się na mnie, zapomną o mnie. Ale cóż mogłam zrobić, mając 15 lat i 10 złotych kieszonkowego? Bądźcie spokojni - żaden z Waszych listów nie był zignorowany, lub nie przeczytany... Chcę podziękować Wam, Kawaii i Magdzie, a także cioci Ali za to, że nie tylko odstąpiła mi skrzynki na listy, ale nawet wtedy, gdy jej mąż wydał mnie moim rodzicom nie zaprzestała odbierać i chować mojej korespondencji w bezpieczne miejsce. Gdy mama dowiedziała się o mojej działalności, zakazała mi gdziekolwiek wychodzić, dopóki nie oddam listów. NIGDY! Wasze listy to mój największy skarb! - i choć miałabym przesiedzieć wieki w chałupie, to i tak bym ich nie oddała. Zasmuciła mnie wiadomość o tym, że Ala ma wyjechać do Stanów Zjednoczonych pomiędzy styczniem i marcem. Boję się o Wasze listy. (...) Nie wiem ile Ala zostanie w Stanach, ale do tego czasu prosiłabym o nie przysyłanie listów pod jej adres. (...) Może małe info o sobie: Emilia Wróblewska, ur. 15.10.83, włosy blond do pasa, oczy - morskie, wzrost - 163 cm, waga - 49.5 kg. Obecnie uczę się w pierwszej klasie Liceum Sztuk Plastycznych w Łomży. Nie martwcie się, nie zrezygnowałam z mojego ukochanego hobby... wręcz przeciwnie, jeszcze bardziej się w nim zakorzeniłam. Nie potrafię nienawidzić rodziców za to, co mi zrobili... Kocham ich... potępiam tylko ich dziecinne postępowanie - szybko, znienacka i boleśnie. Nie wiem czemu mi to zrobili, mam tylko nadzieję, że kiedyś zdobędą się na odwagę, aby powiedzieć mi prawdę. Na tym chyba zakończę swój list. (...) Mam przecież Was, moją nową rodzinę... wiem, że nie jestem sama. Dziękuję.

Emi-chan



Rys. Marta Ludwiszewska.



Rys. Judyta Bartmańska, Lublin.



Uuuuffff... no i jak? Prawda, że miło jest pomagać innym? - tym optymistycznym akcentem kończymy to wydanie KSK, a Emi-chan serdecznie pozdrawiamy. Sayonara!

Regulamin Galerii Czytelników KSK:

1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRAŹNYMI LITERAMI. Oprócz imienia, nazwiska (ewentualnie pseudonimu), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie to, co chcemy, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii KSK).
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku np. kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników KSK.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie ich praw autorskich.
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.

Wszelkiego rodzaju przesyłki do KSK, prosimy przysyłać na adres:

WYDAWNICTWO SILVER SHARK
"KAWAII - KSK"
ul. Tęczowa 25
53-602 Wrocław

RYSUJEMY ?!

OHAYO!...
NAZYWAM SIĘ... HMMM...
WŁAŚCIWIE TO W OGÓLE SIĘ NIE NAZYWAM ...
...BO NIKT NIE MIAŁ CZASU NA WYMYŚLENIE
MI IMIENIA...
JAK JUŻ MÓWIŁEM NIE WIEM KIM JESTEM, SKĄD
SIĘ WZIĄŁEM...
I CO ROBI ZA MOIMI PLECAMI TA BLONDYNA...
PODEJRZEWAM, ŻE NA TE PYTANIA POTRAFI ODPOWIEDZIEĆ
TYLKO NACZELNY ALBO JEGO SZALONY CHOMIK...

JEDYNE CO WIEM TO TYLE, ŻE PRZEZ JAKIŚ CZAS
BĘDĘ MIAŁ PRZYJEMNOŚĆ PRZEKAZYWAĆ WAM
INFORMACJE JAK RYSOWAĆ POSTACIE Z MANGI...
ZACZNIEMY OD RYSOWANIA SYLWETKI I TWARZY
Z DOKŁADNYM OMÓWIENIEM OCZU, NOSA, UST I FRYZUR...
POTEM PRZYJDZIE CZAS NA CIAŁO W RUCHU, KOMPOZYCJE RYSUNKU
NA KARTCE... ITD...ITP...

SKOŃCZYMY NA
PERSPEKTYWIE I
AKSONOMETRII

w przyszłym numerze:

**PROPORCJE LUDZKIEJ POSTACI
I PORÓWNANIE CZYM RÓŻNIĄ SIĘ
DŁUGONOGIE POSTACIE Z MANGI
OD KANONÓW KLASYCZNYCH PIĘKNOŚCI**

DA '99

Prenumerata

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/98-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja" lub e-mailem(**dan@silvershark.com.pl**). Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.
Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, **e-mail: dan@silvershark.com.pl**

Zamawiać można tylko te zestawy Kawaii CD, które są podane na kwitach, czyli np.: 1i2, 2i3 itd.., a nie np.: 2i4...
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.





Zamawiam prenumeratę
Kawaii
od miesiąca ..../99 (słownie)
☐ trzy numery (cena jednego numeru w prenumeracie 5,55) 13,50zł
☐ sześć numerów 25,80zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
☐ Numery archiwalne................
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę
Kawaii
od miesiąca ..../99 (słownie)
☐ trzy numery (cena jednego numeru w prenumeracie 5,55) 13,50zł
☐ sześć numerów 25,80zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
☐ Numery archiwalne................
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę
Kawaii
od miesiąca ..../99 (słownie)
☐ trzy numery (cena jednego numeru w prenumeracie 5,55) 13,50zł
☐ sześć numerów 25,80zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
☐ Numery archiwalne................
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: ....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy
pieczątka firmy
imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę
Kawaii
od miesiąca ..../99 (słownie)
☐ trzy numery (cena jednego numeru w prenumeracie 5,55) 13,50zł
☐ sześć numerów 25,80zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
☐ Numery archiwalne................
podpis zamawiającego

Jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach zagościła anime, jeśli chcecie oglądać spolszczone OAV-ki i czytać przetłumaczone na język polski mangi - nie siedźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązanie nic nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieściliśmy również na Kawaii CD6 i 7, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

A oto adresy

(tam należy wysyłać Odezwy, a nie do redakcji!!!):

POLSAT
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN
Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1
Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2
Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment
Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video
Kłubucka 23
Warszawa

Warner Bros
Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

Vision Film Distribution Company
Rydygiera 7
01-793 Warszawa

Kawaii GŁOS OTAKU! - EDYCJA JEDENASTA Kawaii

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słyną) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

MOBILE SUIT GUNDAM	SAILOR MOON
MACROSS	TENCHI MUYO
URUSEI YATSURA	KIMAGURE ORANGE ROAD
DRAGON BALL	....
RANMA 1/2	....
NEON GENESIS EVANGELION	....

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach i TV w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

AKIRA
GHOST IN THE SHELL
MONONOKE HIME
PORCO ROSSO
KIKI`S DELIVERY SERVICE
MY NEIGHBOR TOTORO
WINGS OF HONNEAMISE
....

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane w Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Dołączam swój głos do pozostałych i wierzę, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

UWAGA PRENUMERATORZY!

W związku z przejściem magazynu Kawaii na cykl dwumiesięczny, warunki zamawiania prenumeraty NIE ULEGAJĄ ZMIANIE. Nadal obowiązuje LICZBA ZAMÓWIONYCH EGZEMPLARZY. A zatem osoby, które wcześniej dokonały zamówienia prenumeraty, otrzymają zamówioną liczbę egzemplarzy. W razie jakichkolwiek niezgodności, prosimy zgłaszać uwagi pod adresem redakcji, z dopiskiem: "Prenumerata - reklamacje", można również dzwonić pod numer: (071) 34-120-83, lub wysłać wiadomość pocztą elektroniczną: dan@silvershark.com.pl

Uwaga! W nowej prenumeracie Kawaii jest jeszcze taniej! Czym więcej zamówisz, tym mniej zapłacisz!

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego ....

Kawaii

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego ....

Stonekeep 2xCD

pełna wersja gry!!!

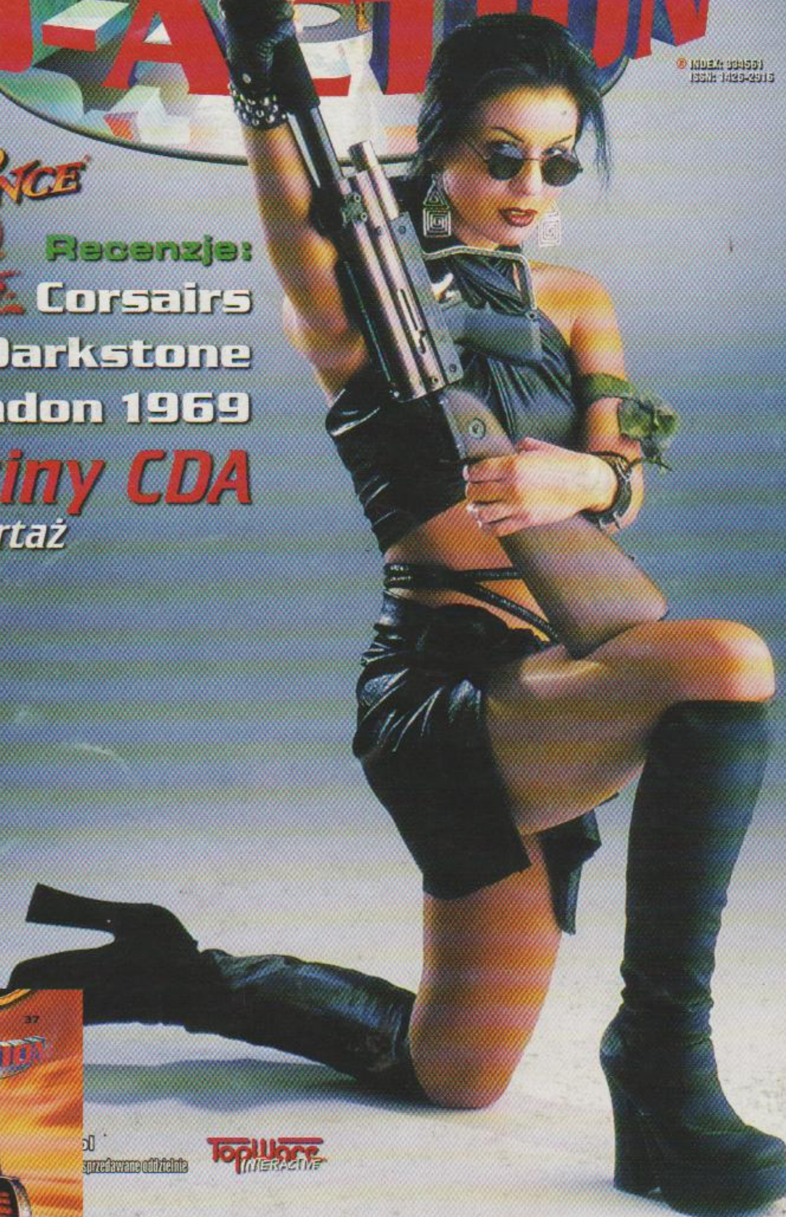
132 strony zapełnione recenzjami najnowszych gier **(Jagged Alliance 2, Corsairs, GTA London 1969 itd.)**, testy sprzętu, komputerowy humor, masa dem i pożytecznych programów na **2 CD...** to tylko niewielka część tego, co znajdziecie w najnowszym numerze

CD-Action!



Numer 06/99 (37)
Czerwiec 1999
Cena 14 zł 99 gr

INDEX: 384551
ISSN: 1426-2916



JAGGED ALLIANCE 2

Recenzje:
Corsairs
Darkstone
GTA London 1969

Urodziny CDA
- fotoreportaż

2xCD
STONEKEEP
Pełna wersja!!!

CZERWIEC 99 37
CD-ACTION

CORSAIRS
Apache vs. Havoc
Mars Maniac
MechWarrior 3
Railroad Tycoon II: The Second Century
Dodatkowe wozy do NFS3 i nie tylko!

A poza tym:
Aargon, ChessPartner 4.1, Close Approach, Constructor 2: Street Wars, Digging Jim, Dragon Castle, General, Gromada, North vs South, Puma Street Soccer, Sports Car GT, Starshot: Space Circus Fever, Starsiege, Storm, Tunguska, V-Rally.
Oraz: scena komputerowa, Kącik FPP, ikony, tipsy, trainery, screen-savery, theme-packi, zabawne programiki i masa innych atrakcji.

Pełna wersja kultowej gry RPG Stonekeep